

BU AY 2 CD'LI
8/99

Tam Sürüm Oyun

EARTHSIEGE 2

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • Ağustos 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

Kopya mı? Orijinal mi?

Kopya oyunların hayatımıza soktuğu tatsız gerçeklerle karşılaşmaya hazır mısınız?

DUNGEON KEEPER II

Biraz kötülükten kimseye zarar gelmez..

İlk Bakış

Vampire The Masquerade

Civilization Test of Time

İnceleme

Descent 3

Expendable

Mech Warrior 3

Might & Magic 7

Midtown Madness

Saga: Rage of the Vikings

Need for Speed Road Challenge



**VOGEL**

Yayıncılık Ltd. Şti

Sabreden Editör...

Sonunda, en sonunda İstanbul denilen bu dehşet çukurundan bir haftalığına da olsa uzaklaşıyorum. Siz bu satırları okuduğunuz sırada ben Marmaris'in sakin koylarından birinde güneşin, denizin ve yazın diğer nimetlerinin keyfini çıkartıyor olacağım. En nihayetinde bu da bir tatil, her tatil gibi bunun da sonu gelecek ama daha gitmeme bir hafta varken tatilimin biteceğini düşünüp de keyfimi kaçırmak istemiyorum. O yüzden konuyu değiştiriyorum.

Bu ay bir iki şey canımı bayağı sıktı. Birincisi, Level'in official chat kanalı olarak düşündüğümüz ve hayata geçirdiğimiz Level-Chip odası hakkındaki şikayetler. Odanın founder'ı olan Burak Hun aramızdan kendi isteğiyle ayrıldığından beri, Level-Chip odasının Level veya Chip dergileriyle uzaktan yakından alakası kalmamıştır. Orada chat yapan insanların Level'da yazar olduğunu söyleyip, insanlara küfür edip aşağıladıklarını duyduk. Tekrar ediyorum, Level-Chip odasının dergimizle bir alakası kalmamıştır ve siz bu yazıyı okuduğunuz sırada eğer ismi değiştirilmemiş ise, kapatılacaktır.

İkincisi, yoo daha dergiye başlamadan canınızı sıkacak iki olayı birden anlatmamalıyım. İkinci olaydan Posta Kutusunda bahsederim artık.

Neyse, bu keyfsiz meseleleri bir kenara bırakalım. Tam sürüm oyunlarımız tam sürat devam ediyor. Sizlerden aldığımız olumlu tepkiler, bu konudaki çalışmamızın ne kadar yerinde olduğunu gösteriyor. Gücümüz yettiği sürece sizlere tam sürüm oyun vermeye devam edeceğiz. Ama bazı okuyucularınız da tam sürüm oyun vermeyi kesmemizi istiyor. Şunu unutmayın ki, kırılmış ve eksik kopyaların bile 1.500.000 TL olduğu bir ülkede, kırılmamış, tamamen sağlam ve tam sürüm oyunları 1.600.000 TL'na, üstelik 100 sayfalık bir dergi ile beraber vermek "biraz" cesaret ister ve herkesin harcı değildir. Bir başka kısım okuyucularımız da, CD'li ve CD'siz olarak iki farklı Level versiyonunu piyasaya sürmemizi istiyor. Bunun da imkansız olduğunu söylemeliyim. Bir dergi hazırlanırken, sizin sandığınızdan çok daha zor ve karışık bir işlemler grubundan geçer. Derginin hazırlanışı sırasında geçtiği bütün aşamalar tamamen birbirine bağlı olduğundan, siz ne kadar hızlı ve hatasız çalışırsanız çalışın, mesela, dergi matbaaya gittikten sonra oluşan en ufak bir aksilik bile bütün planların altüst olmasına yolaçar. Ve eğer CD'li CD'siz olarak iki farklı Level hazırlayıp sizlere sunmaya kalkarsak, belki derginin hazırlanışında bir değişiklik olmaz, ama matbaa ve dağıtım işlemlerde en az iki kat karışıklık yaşanacaktır. Bunu da kesinlikle göze alamayız.

Bu aylık da huzurunuzdan çekilmeden önce bahsetmek istediğim son şey, kopya oyunlara karşı cephe alışımızı haksız bulanları, aslında ne kadar haklı olduğumuza ikna edeceğimizi düşündüğüm kopya oyunlarla ilgili yazımız. Eğer gerçekten bilinçli bir kullanıcı iseniz, veya öyle olmaya niyetiniz var ise, bu yazıyı tekrar tekrar okuyup kopya oyunların sizlere ucuza oyun sağlamak üzere canla başla çalışan minik, sevimli insanlar tarafından hazırlanmadığını, aksine çeşitli mafya ve terör örgütlerini besleyen sağlam bir ekonomik kaynak olduğunu anlayacaksınız. Niyetiniz yoksa bile lütfen bu yazımızı okuyun ve gelecek sayımıza Türkiye'de orijinal oyun dağıtımı ve geliştirilmesi üzerine ne gibi girişimlerde bulunulabileceği hakkındaki fikirlerinizi yollayın, ki konuyla ilgili insanlara sizlerin de düşüncelerini aktarabilelim.

Bu aylık da giriş yazımın sonuna geldiğime göre, artık yavaş yavaş bavulumu toplamaya başlayabilirim.

Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın, hoşçakalın.

Sinan Akkol

Vampire the Masquerade

Legacy of Kain'den bu yana vampirler ve onların karanlık dünyasını konu alan bir oyunun çıkmamış olması, kaderin bana oynadığı kötü oyunlardan birisi olsa gerek (şu sıralar kader beni oyun tahtasına çevirdi de..). Ama yakın zaman içinde, adı sanı duyulmamış yeni bir şirket olan Nihilistic'ten hepimizin içindeki kana susamış canavarı doyurabilecek kadar vampir kokan bir oyun gelecek. Vampire: The Masquerade'e buyurun.

White Wolf'un aynı isimli FRP dünyasından esinlenerek hazırlanan Masquerade (bu dünyada geçen bir başka oyun olan Werewolf: The Apocalypse de çok yakında geliyor) ortaçağ Avrupa'sında başlayıp günümüze kadar uzanan bir hikayeyi konu alıyor. 12. yüzyılda şövalye olan Christof'a Prag'ı vampirlerden kurtarma görevi verilir, ama oyunun ilk bölümlerinde kendisi de bir vampire dönüşür. Tek amacı, kendisini soylu bir şövalye iken karanlığın içine sürükleyen Vampir Lord'unu bulup intikam almak, ama bunu başarmak için 12. yüzyılda Prag'da başlayan karanlık yaşamını, 20. yüzyıl New York'una kadar sizin yönetmeniz gerekecek.

Tek başınıza başladığınız oyunda çok geçmeden vampirliğin iyi ve kötü yanlarıyla karşılaşacaksınız. Kana olan açlığınız sürekli olarak başınıza bela a-

çıyor. Eğer önünüze çıkan herkesi öldürüp kanlarını içmeye başlarsanız, güvenlik güçleri ve daha kötüsü vampir avcılarıyla başınız derde giriyor. Eğer kendinize hakim olup kan ihtiyacınızı görmezden gelerseniz, Christof sapıtmaya ve yönetmesi daha zor bir karakter haline gelmeye başlıyor. Sizinle birlikte üç vampiri de yönetebiliyorsunuz, tabii onları masum sivil halk arasından "seçmek" ve vampir



haline "dönüştürmek" için epey bir uğraşmanız gerekiyor.

Vampire: The Masquerade White Wolf'un karanlık dünyasını birebir yansıtıyor. Ülkemizde pek bilinmeyen White Wolf Role-playing kitapları, yurtdışında Advanced Dungeons & Dragons'dan sonra en çok okunan FRP kitapları arasında. Oyunun hikayesi karmaşık, ilgi çekici ve bir o kadar da sıradışı. Tabii Nihilistic'in yeni bir şirket olması, oyun hakkındaki görüşlerinizi kötümser hale getirmesin. Oyunu yapan isimler daha önce Lucasarts'da Dark Forces, Grim Fandango, idSoftware'de Quake ve Descent gibi oyunlarda çalışmışlar. Role Playing ve Action oyunlarının bütün iyi yönlerini, bir oyun gibi değil de, bir film gibi işleyen Vampire'da, Alone in the Dark veya

Resident Evil gibi bir kamera açısı kullanılmış. Oynanışının rahatlığı açısından Diablo'ya benziyor, ama çok daha derin bir atmosfere sahip. Kullanılan üçüncü kişi kamera açısı, oyun ekranının büyük bir kısmını aynı anda görebilmenizi ve etrafınızda gelişen olayları kaçırmamanızı sağlıyor. Etrafı isterseniz kendi gözlerinizden de görebiliyorsunuz tabii, ama bu oyunun esası bu üçüncü kamera açıları üzerine kurulmuş.

Geçmişten Geleceğe

Oyunun ana teması sizi 12. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar sürükleyip hayatınızı mahveden vampir klanının liderinden intikam almanız üzerine kurulmuş. RPG'lerden alıştığımız üzere kendi karakterinizi ve yanınızdaki diğer



ka-
rakterleri yöneterek karşınıza çıkacak sorunları atlatıp zaman içinde gelişmelerini sağlamaya çalışacağız. Karakter yönetiminde kullanılan menü sistemi şimdiye kadar bir RPG'de gördüğümüzün arasında en rahat kullanıma sahip olanı. Ekranın üst kısmını kaplayan basit görünümlü menüyü kurcalamaya başladığınızda daha kanışık, ama daha detaylı bilgi veren menüler göreceksiniz. Sağlığınız, kabiliyetleriniz, kan miktarınız ve bir RPG'de görmeye alıştığınız diğer özellikler tek bir ekranda, sayı kâlabalığı veya menüler arasında boğulmanıza sebep olmadan görülebiliyor.

Vampire: The Masquerade'de kan çok önemli bir rol oynuyor (Vampir temalı bir oyundan başka ne beklenebilir ki?). Oyunun en can alıcı noktalarından birisi de Christof'un vücudundaki kan miktarını artırmak için kurbanları-



na konduğunu "Ölüm Öpücüğü" (İngilizce adı Embrace ama bir vampirin kurbanlarına "sarılması" biraz komik kaçıyor). Belli zaman aralıklarında kan içmezse, Christof yavaş yavaş delirmeye başlıyor ve kontrolü zorlaşıyor. Ama her önünüze çıkma da ısıramıyorsunuz, hikayenin akışına göre yanınıza aldığımız "karakterleri" ısırdığınız zaman, oyunun atmosferini büyük ölçüde artıran ara sahnelerle karşılaşılıyorsunuz. Bu ara sahneler çok yoğun duygu taşıyan konuşma ve yazılardan oluşturulmuş ve çoğu oyunda olduğu gibi sadece bölüm aralarında çıkıp "Hey hey sen bölüm geçtin, bravo" şeklinde değil, konuyu tamamlayan ve bir sonraki adının hakkında ipucu veren demolar.

Vampire hakkındaki her şey inanılmaz kadar güzel görünüyor. Her ne kadar White Wolf'un fantastik dünyasından esinlenerek hazırlanmış olsa da, iki farklı zaman diliminde geçmesi nedeniyle kullandığınız silahlar, bulduğunuz mekanlar ve karşılaştığınız insanlar arasında öyle farklılıklar var ki, bir oyun parasına iki oyun aldığınızı zannedebilirsiniz. 12. yüzyıl Prag'ında başlayıp günümüz Londra ve New York'unda devam eden Vampire'da, üç şehir de orijinallerine birebir sadık kalarak hazırlanmış. Her iki zaman dilimine ayrılmış durumda toplam 120

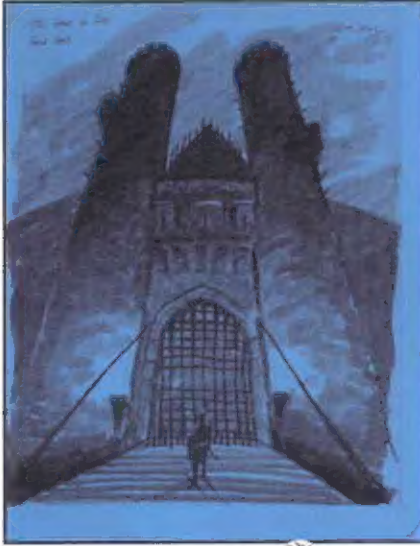
bölümden oluşan Vampire: The Masquerade, şimdiye kadar oynadığımız en uzun oyunlardan birisi olacak. Hiçbir yerde takılmadan, elinizde tam çözümlerle oynasanız dahi oyunu başından sonuna kadar 200 kusura saatte bitirebileceksiniz (Baldur's Gate gibi uzun bir oyunun bile 100 saatte bittiğini hatırlatırım).

Yaşayan Dünyalar

Hikayenin geçtiği üç şehirde de zamanına uygun olarak kullandığımız aletler değişiyor. Mesela modern New York'ta cep telefonu, bilgisayarlar gibi teknolojinin nimetlerinden faydalanabiliyorsunuz. Karşılaştığınız birçok insandan ve kaynaktan bilgi toplarken, bir yandan da kanlarını içecek kurbanlar arayacaksınız. Bütün kurbanlarınızı öldürmek zorunda da değilsiniz, yeterince kan çekerek sizin yanınıza katılmalarını da sağlayabilirsiniz. Vampire'ı isterseniz bir Action oyunu, isterseniz katıksız bir RPG gibi oynayabiliyorsunuz. Ama sapıtıp da önünüze çıkan herkesi öldürmeye başlarsanız, New York Polis Departmanı cesetleri bulacak, ortada normal olmayan bir şeylerin döndüğünü anlayıp peşinize düşecektir. Yani kanlı işlerinizi olabildiğince "saman altından" yürütmeniz, sağlığınız açısından iyi olacaktır. Gittiğiniz her yerde, girdiğiniz her yeni mekanda hareket olacak. İşsiz güçsüz insanlar sokaklarda ısırmayı beklerken, arka sokak çetelerinin pis işlerini yürüttüğünü görebilecek ve isterseniz onlara buluşabileceksiniz.

Dükkanlarda gezinip yeni silahlar al-





mak da oyunun önemli yönlerinden. Bir kere satın aldığınız silahı Christof'un Inventory'sine koyarak istediğiniz zaman kullanıma geçirebilirsiniz. Bütün hikaye Christof'un etrafında geliştiğinden, onu korumak ve hayatta tutmak zorundasınız. Ama öldüğü zaman oyun hemen bitmiyor, yanınızdaki diğer karakterler gerekli büyüleri bulabilirlerse onu yeniden hayata döndürebiliyorlar.

Vampire çok geniş bir oyun. Birçok görev, alt görev, sinematik ara sahneler istediğiniz gibi oynayabilmeniz sayesinde daha önce görülmemiş boyutlarda olacak. Sadece grafiklerine bakıp oyuna aşık olmamak mümkün değil. Karakterlerin arasındaki diyaloglar, ara sahnelerin anlatımı ve genel görünüşü de eklenince Vampire'in son zamanlarda görme şansına



sahip olduğum en atmosferik oyunlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Profesyonel bir diyalog yazarı tarafından yazılan diyaloglar, ses efektleri, kanın yerinde kullanımı ve müzikler Vampire'i bir bilgisayar oyunundan ziyade, sinema filmi haline getiriyor. Oyunun yapımında profesyonel aktörler çalışmış. Sadece Christof ve kader arkadaşlarının seslendirmelerinde değil,



karakter animasyonlarının Motion Capture tekniği ile hayata geçirilmesinde de yardımcı olmuşlar. White Wolf kitaplarının özü hikayeye çok iyi aktarılmış. Eğer bir şekilde kitapları okuma şansınız olduysa, Vampire: The Masquerade'e bayılacaksınız. L

White Wolf Nedir?

White Wolf dünyasının hikayesi, zamanın başlangıcından start alır. Kardeşini öldürdüğü için sonsuza kadar yaşamakla lanetlenen ve ilk vampir olan Cain, yalnızlığın acısına dayanamayıp kendisi gibi üç tane vampir yaratır. Bu üç "nefer", Cain'den habersiz olarak 13 tane daha vampir yaratırlar. Uzun süren iç çekişmeler ve savaşlardan sonra, vampirlerin birliği dağılır ve 13 farklı vampir klanı oluşur. White Wolf kitaplarında ve RPG oyunlarında her klanın kabiliyet ve özellikleri, inandıkları sosyal kurallara ve etiklere göre farklılık gösterir, bu da aralarında sık sık anlaşmazlıklar çıkmasına neden olur. Bu ölüm meleklerine verilen karanlık güçler o kadar kuvvelidir ki, iki klanın arasında çıkacak top yekun bir savaş, bütün bir ülkenin ölüme ve kaosa sürüklenmesine yetecek şiddette olacaktır. Bu nedenle, klanlar arasındaki savaş içten içe ve entrikalarla dolu bir ortamda sürdürülür ve ölümlü insanların bu olanlardan hiçbir zaman haberi olmaz. White Wolf kitapları, tıpkı Anne Rice'in Vampire Chronicles serilerinde olduğu gibi, vampirlerin karanlık dünyasını daha gerçekçi, duygusal ve daha "insancıl" bir şekilde yansıtır.

Özellikleri:

- 200 saatten fazla oyun süresi
- 600 yıllık bir zaman dilimi kaplıyor
- Detaylı yüksek tutabilen bir grafik motoru
- Vampirlerin dünyasını gerçekçi olarak yansıtır
- White Wolf FRP'lerini konu alan ilk oyun

nihilistik

Beethoven Çalgı Tarihi 2000 Baharı Tarihi FRP Sıkıntı PC

Civilization II the of Time

Sid Meier'in Level okuru olduğunu ve Cem Şancı'nın yazılarını takip ettiğinden emin değilim ama Microprose'da, Civilization ile ilgilenen ekibin Level okuduğunu artık kesinlikle biliyorum... Yıllardır her ortamda dile getirdiğim, Civilization'un tek bir dünyanın kolonizasyonu ile sınırlı kalmaması, oyuncunun yeni gezegenlere açılıp aynı anda pek çok koloniye sahip olabilmesi gerektiği fikrim sanırım yerini bulmuş..

Civilization II piyasaya çıkalı 2 seneyi geçti. Üç boyutlu birim tasarımı ve yeni kural sistemleri ile birinci oyundan sonra bir hayli ilgi görmüştü. Hatta, "bir hayli" ifadesini biraz açmak gerekirse, 2 milyondan biraz fazla demek daha doğru olur. Ardından çıkan fantastic world ve bilim kurgu dünyası senaryoları da, en az oyunun kendisi kadar ilginç ve sürükleyici idi... Ancak her defasında uykularımı kaçıran aynı şey oluyordu. Oyun sadece bir gezegenin üzerinde sürüyor, sonlara doğru uzaya açılmaya imkan verse de bu durum sadece sembolik bir uzay gemisi inşaatından öteye gide-miyordu. Oysa, el e-



meğim göz nurum ile büyüttüğüm ırkımın, uzaya açılıp başka gezegenlere yayılmasını, yeni ırklarla karşılaşp, savaş, barış, ticaret, aşk meşk yapmasını istiyordum...

Birileri Beni Duymuş!

Birilerinin beni ve benim gibi düşünen pek çok oyuncuyu duyduğu ve bu talebe karşılık verneye karar verdiği anlaşıyor çünkü Civilization 2: Test of



Time tam anlamıyla olmasa da, arzularını tatmin edecek bir yapım gibi görünüyor.

Tamamlanmasına az kalan Test of Time, mevcut Civ 2 için bir görev paketi değil, tamamen yeni bir oyun...

Civ2 için bu güne kadar çıkmış olan görev paketlerini, yani fantastik dünyalarla, bilim kurgu dünyalarını da birleştiren oyun sırasında, oyuncu fantastik dünyalarla iletişime geçebilecek veya alienler tarafından tehdit edilen gezegenlerde kolonileşmeye devam edecek. Ancak bu dünyalar, oyun içinde birer görev veya senaryo olmayacak. Aynı eskiden olduğu gibi dünya üzerinde medeniyetini geliştiren oyuncu uzay gemisini inşaa edip Alpha Centauri'ye doğru yola çıkacak ama oyun burda bitmeyecek ve hem yeni gezegeni hem eski gezegeni aynı anda, aynı haritalarda yönetmeye devam edecek... Haritalar arasında yolculuk edebilen birimler olacak böylece, savaş anında stratejinizi etkileyecek un-

surlar arasında hem sizin hem de rakibinizin diğer gezegenlerdeki durumu da söz sahibi olacak.

Yeni özellikler?

Test of Time' da orjinal Civ2 de bulunmayan başka pek çok özellik bulunacak. Orjinali çok beğenenlerin multiplayer oynamak istediklerinde karşılara çıkan engellerin kaldırıldığı ve Test of Time'a çok geniş bir multiplayer özelliği eklendiği göze çarpmakta.

Bu kadarla da kalmıyor, Alpha Centauri de bile olmayan animasyonlu birimler bu versiyona eklenerek Call to Power'dan eksik bir yanın kalmaması da sağlanacak gibi görünüyor. Artık, ordularımız düşmanın üzerine kafa atar gibi bir ileri çıkıp bir geri gelmekten, gerçekten ateş açacak, yaralayacak, öldürecek, yaralanacak ve ölecekler. Harita üzerinde hareket ederken, satranç taşları gibi hareketsizce kaymak yerine,



etmek ve planlı bir oyun geliştirmek zorundaydınız.

Bir kaç sene sonra Civ2 piyasaya çıktığında, oyun yapısında devrimsel bir değişiklik göze çarpmıyordu ama artık alışmak için Windows ortamı isteyen oyunda 3 boyutlu birimler kullanılmaya başlanmıştı. Gerçi 3 boyutlu diyoruz ama bunlar gerçekte iki boyutlu olup, elle çizilmiş ve 3 boyutluymuş hissi uyandıran bitmaplardı sadece... Hatta benim gibi biraz meraklı olanlar oyunun harddiske kopyalanan askeri birim grafiklerinin dosyasını bulup birimler üzerine oynama yapabiliyorlardı.

Örneğin helikopterin icadından sonra, Civ 2 sadece iki pervaneli transport helikopterlerin grafiklerini kullanıyordu. Yani helikopterlerle bir saldırı operasyonu düzenlediğinizde ekranda, savaştan transportlar görüyordunuz ki bu oldukça komikti. Bu durumdan sıkılmaya başladığımızda oyun dizini içindeki söz konusu .bmp dosyalarını bulup, o nakliye helikopterlerinin resmini Paintbrush yardımıyla Apache helikopterlerine çevirmiştik. Artık uçak gemilerinden kalkıp düşman şehirlerini vuran

apachelerim vardı...))

İlk Civ'den beri konseptini hiç değiştirmeyen oyun özellikle 1999 içinde inanılmaz bir versiyon enflasyonu yaşadı. Oyunun babası, yaratıcısı

Sid Meier, Microprose'dan ayrılıp, EA ile Alpha Centauri'yi çıkardı. Activision fiması hala anlayamadığım bir anlamaya dayanarak, Civilization: Call to Power isimli bir versiyon sürdü piyasaya, bu sırada Sid'in Civ 2'si için, neredeyse yeni birer

oyun gibi, piyasada iki yeni görev diski dolaşıyordu (fantazi ve bilimkurgu dünyaları...) ve ardından da Microprose Test of Time'ı çıkaracağını duyurdu. Civilization hayranları kudurarak ölmeleri için yeterli bu haberler zaman geçtikçe ve ilerlemeye başladıkça, Civ için

bir rekabetin doğduğunu işaret ediyordu. Menfaatçi bir yaklaşımla, daha iyi yeni Civ'ler oynamamı sağladığı için, Civ'in, Sid Meier'in tekelinden çıkmasını çok olumlu bulduğumu da belirtmeliyim... Şimdi tek merak ettiğim Test of Time'in yıllardır özlemini çektiğimiz aynı anda birden fazla gezegene yayılıp kolonileştirebilme arzumuzu ne kadar tatmin edebileceği. Heyecanla bekliyoruz... L

Güzel anlattın da, ben bilgisayarımı daha yeni aldım. Nedir bu Civilization denen şey?

Hayatlarında hiç Civilization oynamamış insanlara acımak gerektiğini düşünüyorum. Ama bu onlara yardım da etmeyeceğimiz anlamına gelmemeli. Civilization konsepti, basit olarak bir ırk tarihin ilk çağlarından itibaren ele alıp medenileştirmek ve tüm rakip ırkları geçerek dünyanın veya uzayın hakimi yapabilmek yarışını konu almaktadır. İlk Civ oyununun piyasaya çıktığı 90'lı yılların başında henüz evlerdeki oyun makineleri Amiga ve C64'lerden oluşuyordu. Tanıdığım pek çok insan gibi ben de emektar C64'ü bırakıp PC almaya iten şey bu devrimsel nitelikli, tanrıcılık oyunu, Civilization'dı... Civ 1'de harita da birimler de iki boyutluydu. Tam anlamıyla bir masa oyununa benzeyen Civ 1'de renklerinizi yansıtan kare bir kartın üzerinde tank top, asker, gemi veya başka bir ünitenin resmi bulunuyordu ve küçük kartları haritanın orasına burasına dağıtarak dünyayı ele geçirmeye çalışıyordunuz. Ama oynanış bu kadar basit değildi elbette... Hala diplomasiye, birimlerin özelliklerine, ticarete, savaşa, casusluğa ve bilimsel gelişmelere dikkat



Özellikleri:

- İki yeni dünyada, fantastik ve bilimkurgu mekanlarında aynı anda oynayabilme imkanı.
- Multiplayer seçeneğinden
- Tamamen yenilenmiş grafik sistemi
- Animasyonlu birimler, binalar, şehirler
- Hanıklar arasında bağımsız yolculuk edebilme
- Özel birimler ve hantalar arasında birim transferini sağlayan özel binalar.

MICROPROSE

Beklenen Çıkış Tarihi: Eylül 1999 Türk Strateji Sistemi: PC

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Alone in the Dark 4

Hatırlarım, bir kaç yıl önceydi, dört kişi bir bilgisayarın başında toplanmış, ışıkları söndürmüş, hoparlörleri açmış, en ufak bir kapı gıcırıtısında, küçük bir ışık oyununda oturduğumuz yerden sıçramak üzere koşullanmıştık. Biz manyak mıydık? Hayır değildik (Evet diyen, sen gel bakiim şöyle). Ama oyun öyleydi ve biz adventure mı yoksa action mu oynadığımızı anlayamamış, hatta korkudan konu üzerinde yeteri kadar düşünmenin gereği olmadığına karar vermiştik.

Aradan onca zaman geçti, biz büyü-



dük, korkmayız dedik ama teknoloji "Ben de büyüdüm, direnmeyin, yine ö-dünüzü koparacağım!" çığlıklarıyla düştü peşimize... Yeni Alone in the Dark'ın screenshotları da bu iddiamı doğrular nitelikte. Yapımcılar bile "Asıl amacımız nedir?" sorusuna "Herkesin karanlığı yüreğinde hissetmesini sağlamak." diye yanıt veriyorlar. Asıl man-yağın kim olduğu belli.

Oyunun konusu hakkında fazla şey söylemiyorlar (sürprizi kaçırmış!) ama adına uygun olarak baş karakterin kap-karanlık odalara elde meşale koşturaca-



ğını biliyoruz. Eski AiD'ler gibi bulmacalara da yer verilmiş, ancak bunların bazıları hiç de eski alışıldık bulmacalar gibi olmayacak. Üstelik senaryoya bağlı olarak, kişiler arasındaki etkileşim oyun süresince gerçek hayatta olduğu gibi değişecek.

Yapımcı ekibin adı ise Darkworks (nasıl tam ekibini bulmuşlar değil mi?). Avrupa genelinde yapılan bir seçme sonucu işi almışlar. İlk görüntülerden sonra çocuklara güvenimiz tam. Biz korkmaktan, onlar korkutmaktan bıkmadıkça bu sevdâ bitmez!

Dark Ages

Nexon firması yeni on-line RPG'sini 2 Ağustos'ta oyunseverlerin hizmetine açıyor. H.P. Lovecraft'ın Dreamlands adlı romanından ilham alınarak tasarlanmış Dark Ages, kelt kültürünü, peri efsanelerini ve doğa güçlerini konu alıyor. Tuatha de danaan adlı perilerin ataları olan ırk, dünyaya büyüü getirir ve ardından diğer ırklar tarafından yer altına sürülürler. Şimdi onlar karanlık güçlerin tehdidi altındadırlar.

Tabii bu yalnızca arka plan, oyunda esas olan karakterler arasındaki etkileşim. Oyun sırasında diğer oyuncularla takas yapabilir (tüm Sserver'lar birbirine bağlı ve bu sayede oyundaki tüm karakterlerle kesintisiz iletişim kurmanız mevcut), özelliklerinizi ve eşyalarınızı geliştirebilir, büyüye el atabilir, ya da kılıç elde yaratıklar üzerine koşturabilirsiniz (binin üzerinde yaratık ve yüzün

üzerinde yapay zeka, davranış tarzı filan). Oyun, CD'de, demo halinde ya da Download edilerek alınıp oynanabilecekmiş (Download'ın 50-100MB olduğunu hatırlatmakta yarar var.) Nexon, 2 Ağustos'ta şenliği başlatıyor.



Ancak 1 Ağustos'ta baş vurmuş arkadaşlar 25% indirimden yararlanabiliyorlar. Dahası sistem gereksinimleri o kadar yüksek değil, P-90 ve 16 RAM iş görüyor. Bağlantınız sağlam olsun, yeter.

Cryo'dan sonbahar atakları

Şu sıralar Chronicles of the Black Mo-
son (Bu ne demo! Bu ne müzik!) ile
gönüllerimizi fethetmiş bulunan Cryo,
bu yıl daba işinin bitmediğini, Aralık
99'a kadar bizleri dolu tırmaya devam
edeceğini belli ediyor. Cryo'nun ilk ad-
venture bombası "Aztec" Ekim'de geli-
yor. Egzotik mekanlara ilginiz varsa At-
lantis ile bir hayli meşgul olmuştunuz-
dur muhakkak (efendim az sabredin, At-
lantis konusuna da az ileride değini-
cem.). Bu sefer biletiniz Güney Ameri-
ka'ya; tarih ise 1517. Aztek İmparator-
luğu'nun en önemli şehri olan Tenoch-
titlan'da Axacatl adlı bir genci yöneti-
yorsunuz. İmparator Motecuzoma'nın
lanetinin neden olduğu ölümleri araştı-
rırken bir dolu bulmacayı çözmek, bu
arada da postu deldirmemek zorunda-
sınız. Merak etmeyin, Cryo'dakiler bul-
macaları çözerken zorlanmamanız için
oyuna Aztek Uygarlığının tarihiyle ilgili
bir arabirim eklemeyi de ihmal etme-
mişler. Üstelik bu işi yaparken de Eric
Taladoire (bu bey Fransız) ve Leonarda
Lopez Lujan (bu bey de Meksikalı, çe-
kirdekten yetişme yani.) adlı arkeoloji
profesörü iki zatla birlikte çalışmışlar.
Dedik ya, her şey sizin daha fazla tad a-
labilmeniz için.

İkinci haberimiz H.G.Wells hayran-
larına yönelik. Hayır, o bir bilgisayar

programcısı değil, H.G.
Wells "zaman makinesi"
romanının (evet, ilk ve or-
jinal zaman makinesi ro-
manı!) yazarı. Bilin baka-
lım oyunun adı ne? "Ge-
leceğe dönüş" diyen çıksın,
diğerleriyle derse devam e-
dincez. Nerde kalmıştık, o-
yunumuzun kahramanı ro-
manı okuyanların yakın-
dan tanıdığı "zaman gez-
meni". Bu kişilik, olayı a-
bartıp bir kaç bin yıl ileri-
ye filan gidiyor, Dünya'yı
tuhaf yaratıklarla kaplı
buluyordu. En sonunda i-



şin iyice tadını kaçırıp bir kaç yüz bin
yılıcak geleceğe doğru şöyle bir (!) uzanı-
yordu ve Dünya'yı bu kez bomboş görü-
yordu. Ancak bizim bilmediğimiz (ve
muhtemelen H.G. Wells'in bile romanı
yazarken bilmediği) şu ki, Chronos'un,
zamanın efendisinin kanunlarına karşı
geldiğiniz ve bu ne-
denle zaman kayma-
larına neden oldu-
nuz. Artık geleceği
ve geçmişini olmayan
bir dünyadasmız. Ba-
kalm kırıdığınız va-
zoyu tekrar yapıştı-
rabilecek misiniz?

Bol bol bulmaca, zamanın helezon-
ları ve kahramanıza ait üç yaş dönemi
(gençlik, orta yaş ve ihtiyarlık). Tüm
bunları size sunan Time Machine, Ka-
sım ayında adventure-action açılımımızı
dindireceğe benzer.

Veeeeee.....

İşte huzurlarınızda Atlantis'in ka-
derini değiştirecek ikinci oyun : Atlan-
tis II. İlk oyunun kahramanı Seth'i ha-
tırlarsınız. Seth artık bu işlerden elini e-
teğini çekti ve macera peşinde koşma
tutkusunu oğluna devretti. Siz de onun
oğluyla birlikte bir o yana (İrlanda gi-
bi), bir bu yana (1043 Çin'i gibi) savru-
lacak, çözülecek bol bol da bulmacayla
karşılaşacaksınız (dikkat ettim de şu üç
oyunda da bulmacalar ağırlıkta. Fran-
sızlar'ın bunca bulmacayı nasıl ürettik-
lerini merak etmedim de değil. Aynı
bulmacası : Fransızlar bu kadar bulma-
cayı nasıl üretiyor ?!). Çok gezen çok
bilirmiş derler; büyücüler, simyacılar,
ejderhalar, prensesler, kayıp krallıklar
yolunuza çıkacak olanlardan sadece bir-
kaçı.

Dahası ?

Dahası Kasıma....



Force 21

İş bilen, kılıç kuşananın demiş atala-
rımız. Bu kez hem işi bilen, hem de
kılıcı kuşanan aynı kişi. Şöyle ki : Force
21 adlı 3D savaş stratejisinin yapımcısı
John Farnsworth adlı bey Amerikan or-
dusunda üç yıl dirsek çürütmüş. Bu ne-
denle Force 21, diğer real-time strateji-
ler arasından gerçekçiliğiyle sıyrılacağı
benziyor (en azından konusunun gerçek
dışı kalmasını dileyelim. Çin
Kazakistan'ı işgal ediyor, ümidi kalma-
yan Rusya ise ABD'den duruma müda-
hale etmesini istiyor da !). Force 21,
kendinizi bir oyuncu değil, "gerçek" bir
ordu komutanı gibi görmeyi sağla-
mak üzere tasarlanmış. Elinizdeki sınırlı
kuvvetleri en iyi şekilde koordine ede-
rek minimum kayıpla amacınıza nasıl
ulaşabileceğiniz, birliklerinizi doğrudan
hedefe yönlendirmeden önce yolun gü-
venli olmayan bölümlerini nasıl gözden



geçireceğiniz, yoldaki mayınları nasıl
temizleyeceğiniz, hava destek kuvvetle-
rini ne zaman harekete geçireceğiniz gi-
bi bir kumandanı uzun süre uğraştırı-
cak konularda bir hayli kafa parlatma-
nız gerekecek. 16'nın üzerinde tank, he-
likopter ve bilimün zırhlı araca komuta
edebileceğiniz oyunda birliklerin dizili-
mi, ateş açma emri, hatta helikopterle-



rin uçuş yüksekliği bile sizin denetimi-
nizde. Ayrıca Deathmatch ve
Cooperative Mission seçenekleri de
mevcut (siz arkadaşınızla geçidi kuru-
maya çalışırken bir bakmışsınız, diğer i-
ki kişi de orayı ele geçirmek için hücu-
ma geçmiş.). Korkmayın, fazla bekle-
menize gerek kalmayacak : Piyasaya çı-
kış tarihi Ağustos'99, alıştığımız şu ak-
silik(!)ler olmazsa tabii.

Sid Meier's Antietam!

Sid Baba hakkında artık tek söze gerek yok, neye elini atsa "Hımm, lezzetli olmuş." deniyor zaten, hatta henüz piyasaya sürülmemiş olsa bile! Bilindiği üzere Sid Meier'in son oyunu, yine Firaxis tarafından fırına verilmeye hazırlanıyor. Meier'in 1997 tarihli iç savaş stratejisi Gettysburg büyük ilgi görünce (resmi rakamlar 200.000 dolayında) ve ek görevler için baskılar gelmeye başlayınca Sid ve Jeff beyler hayranları ödüllendirmeye karar vermişler. Yeni üniteler, senaryolar ve haritalar içeren Antietam!, Gettysburg ile aynı motoru kullanıyor, ancak oynayabilmeniz için Gettysburg'e sahip olmanız gerekmiyor. Yani aslında bir Expansion değil, "yeni" bir oyun olma durumu söz konusu. Firaxis yetkilileri, ileride de iç savaş stratejilerine yönelik projeleri olduğunu, ancak Napolyon tutkunu oyunseverleri de ihmal etmemeye çalış-

caklarını söylüyor. Hal böyleyken "Sid niye böyle ufak tefek işlerle uğraşıyo, gitsin bize Civilization gibi efendi gibi bi oyun yapsın, öyle gelsin!" diyenler varsa, onların da hoşuna gidecek haberler var: Meier Sweep of Time üçlemesi-

nin sonuncusu üzerinde uzun zamandır çalışıyormuş. Asıl büyük patlama o zaman olacak, ama n'olacak diye sormayın, çünkü Firaxis ve Meier bu konuda sır veriyor, ser vermiyor. Beklemek, görmek.



NOX

Bizzard işe yine el attı ya, Diablo 2 geliyor ya, gelince meydanı boş bulmasın diye rakipler de uğraşıp duruyor. Yalnız bu seferki oldukça zorlu olacağı benzer. Westwood'un Nox'u benzer bir arabinimde üç farklı karakter ve buna bağlı üç farklı Campaign seçeneği sunuyor: Warrior, yani bildiğimiz savaşçı, Conjurer (doğa güçlerinin ve hayvanların ustası) ve Wizard (savaş büyükleri ve tuzaklar). Nox, Hecubah adlı bir büyücü kraliçenin ülkesi ve amacımız onu ve kontrolü altındaki Undead ordularını durdurmak.

Birden çok oyuncuya izin veren oyunda tek kişi olarak gelişip sonra diğer oyuncularla birlikte (ya da diğer oyunculara karşı) mücadeleyi sürdürebilirsiniz. Ayrıca yine birden çok oyuncu için Capture the Flag Modu da mevcut.

100'den fazla büyü ve silah, ileri düzeyde grafikler ve gelişmiş Multiplayer desteği.... Bakalım Diablo 2 mi Nox'un rüyalarına girecek yoksa Nox mu Diablo'nun?



Siz hala annenizin X-Wing'ini mi kullanıyorsunuz ?

Phantom Menace'e sinemada gıdices dı mı? Önceden alıp CD'de DVD'de filan izlemiyorsunuz herhalde! Hişşşt sen, hayır kırmızı tişörtlü, sen izlemişsin galiba, nerden biliyosun Naboo Starfighter'ın ne olduğunu ? Ne? Klibinde mı gordün? İyi tamam bu kez affedildin. Doğru bildiniz arkadaşlar, Lucas Amca'dan müjde var. Rogue Squadron oynarken şu Phantom Menace'de asilerin kullandığı gereçlere

binme hakkınız var artık. Resmi adı "Rogue Squadron Update 1.2" olan 2 MB'lık yeni eklentide özel bir görevi bitirdikten sonra Naboo Starfighter'ınızı tepe tepe kullanabilirsiniz. Eklentinin ayrıca Voodoo 3 ve Banshee gibi 3D hızlandırıcılar için de bazı yamalar içerdiği aldığımız haberler arasında.



SHOGUN

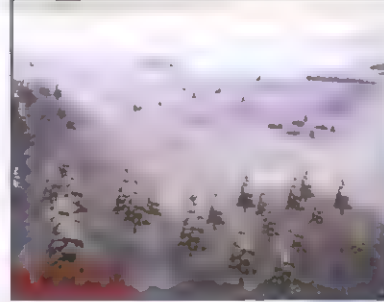
Cekirgeler buraya toplanın, 16. Yüzyıl Japonya'sına doğru gidip geliçez. Yapımcı ekip Creative Assembly. Siz onları FIFA'dan tanırırsınız, FIFA nire, Japonya nire ? Neyse, sözün özü siz bu 3D stratejide sengoku jıdai döne münde bir daimyo olacaksınız. Ücretsiz Japonca dersleri bölüm 1 : Sengoku. J.dai demek, 16.yy Japon iç savaşı demek (kelime anlamı, ulkenin savaş çağı). Ders 2:Daimyo demek, belli sınırlar

içinde hüküm süren, imparatora bağlı lord demek. Tabii imparator güçten du şunce ortalık istediği gibi at oynatan daimyo'lara kalmış. Sizin amacınız da her daimyo gibi Shogun mertebesine yükselip Japon birliğini sağlayabilmek. Japon birliği demişken, tek tehlikenin içeride olduğunu sanmayın. 1542 yılında Hristiyanlığı yaymak için Japonya'ya ayak basan Portekizliler ve ticaret için taa nelerden kalkıp gelmiş Hollandalılar da çevredeler. Bu yabancılarla iyi ilişkiler kurup kurmamak sizin elinizde. Uygulayacağınız dış siyasetin oyunun kaderini tamamen değiştirebileceğini unutmayın. Eğer Hristiyanlığı kabul ederseniz erkenden barut ve ateşli silah üretimine geçebiliyor ya da elçi olarak çok erkân konuşan rahiplere sahip olabiliyorsunuz. Yok babadan kalma Budist geleneğine devam etmek isterseniz fanatik dövüşçü keşişler ya da iyi birer diplomat ve casus olan gejšaları

kontrolünüz altına alıyorsunuz.

Oyun esnasında hem savaş konseyinizi toplayıp danışmanlarınızla planlar yapabilir, hem de strateji ekranına geri dönüp hücum emri verebilirsiniz (ya da bir ninjayı rakip Daimyo'ya suikast düzenlemesi için gönderebilirsiniz.).

Politik zeka ve askeri gücün iyice harmanlandığı bir oyun geliyor.. Haydi çekirgelerim göreyim sıızı, bak hala duruyo, kieiiiiii!!!!



Z2

Zye de kardeş geliyor. Bitmap Brothers uzun bir aradan sonra Z2 için kolları sıvamış. Dedik ya artık millet profesyonellerle çalışmaya başladı.

Bitmap Brothers da Z2'nin öykülerini yazması için gerçek bir yazarla anlaşmış. Yapımcılar Z de önemli bir hata yaptıklarını, oyunu çıkış tarihinden çok

önce duyurduklarını, bu kez aynı hatayı tekrarlamayacaklarını belirtiyorlar. Her şey hazır olmadan önce oyun hakkında hemen her şeyin saklı tutulacağı anlamına geliyor bu da. Ancak kesinliğe kavuşmuş bilgiler de var. Örneğin yapımcılar oyunun fare ile oynanması gerektiği ve bu yüzden Z'nin aksine Playstation desteğinin olmayacağı konusunda hemfikirler. Çıkış tarihi konusunda da söyledikleri tek şey : "Siz merak etmeyin, biz hazır olunca geliriz!"



The Real Never Ending Story

Küçüklüğümün ve sonrasının en önemli kitaplarından biriydi "Bitmeyen Öykü". Bastian Baltazar Bues'un Fantasia'ya yaptığı yolculuğu ve "hiçlik"e karşı mücadelesini anlatıyordu. Kitabın Almanya'da İncil'den fazla okuyucusu olduğunu söylemem si zi bir fikir sahibi yapar herhalde.

Filme de uyarlanmış olan Bitmeyen Öykü, Discreet Monsters adlı ekip tarafından 3D action adventure olarak hazırlanıyor. Yapımcılar, filmi kopyala madıklarını, kitaptaki ortamı ve karakterlerin bir kısmını oyuna aktarip "tanıdık" bir ortam yaratıklarını söylüyorlar. Amacınızda ise bir değişiklik yok - Fantasia'yı baştan sona saran hiçlik ile başa çıkmaya çalışacaksınız.



Oyundaki karakterlerle iletişiminiz uzun metinler yerine daygularınızı ifade eden kısa bir diyalog sistemiyle sağlanmış. Bunun hem oyundan kopmamak üzerinde büyük etkisi var, hem de bazı savaşlar başlamadan konuşa konuşa meseleyi çözümlayebilmeniz üzerinde....

Oyun biraz role-playing öğesi taşı-

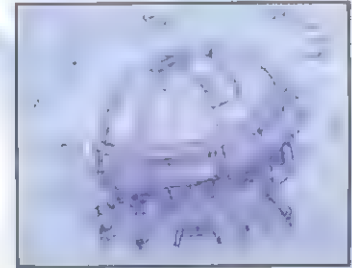
mıyor da değil. Sabit bir başlangıç ve bitişe sahip olmasına rağmen pek çok ara görev eklenerek oyuncuya özgürlük sağlanmış. Yapımcılar, yaratıkları ve orman, zindan, koy gibi mekanları tasarlarken kendilerine özgü bir engine kullanmışlar. Özgün olsun, çamurdan... olmasın!

Yapımcı firma çıkış tarihini Aralık olarak belirlemiş, Almanya'da tabii... Bizde az sonra !



Pool of Radiance II

Bilgisayar aleminin uzun zamandır cevaplandırılmayan sorusu "Nerde o eski SSI FRP'leri ? " nihayet bir cevap buluyor. SSI, bizi yıllar öncesine, Pool of Radiance'a geri götürüyor, ama bu kez 3D grafikler ve teknolojinin tüm diğer numaralarıyla birlikte. Oyuna Pool of Radiance'a başladığınız yerden, New Phlan'dan başlıyorsunuz, ama kısa zamanda olaylar sizi Myth Drannor'a sürüklüyor, daha doğrusu bir zamanlar elflerin krallığı Myth Drannor olan yer... PoR2'de tek tanıdık olan mekan değil, karakter yaratma da Eye of The Beholder'dan aşına olduğumuz tarzda. Grubunuzun dört karakterini zar atarak yaratıyorsunuz. Diğer ikisini de macera sırasında ordan burdan toplamak durumundasınız. Bu arada, karakterleriniz on üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyorlar (Neymiş, oyun uzun süre çekmiş!). Savaşlar ise sıra sıra oynan-



masına karşın oyun temposunu aşağı indirmiyor.

Ne yazık ki PoR2, bir yıldan önce bizim karşısına çıkamayacak. Hatta yapımcılar henüz oyuna kesin bir adı koymamışlar. Interplay yeni bir atak yapmazsa, AD&D'ciler Baldur's Gate ile biraz daha oyalanmak zorunda kalacaklar galiba. Ne diyelim, geç olsun da güç olmasın bari (inandırıcı oldu mu bilemeyorum, ama...).

Koei ve Playstation II elele, mutlu günlere

Koei adlı Japon oyun firması, Kessen (Savaş) adlı oyununu yıl sonunda piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Oyunun diğer konsol oyunlarından farkı, Playstation CD ROM'dan yedi kat da-

ha hızlı olduğu söylenen DVD-ROM teknolojisini kullanacak olması. Japonya'da geçecek bir real-time strateji olan Kessen'in çıkış tarihini Playstation II'nin Japonya'da kullanıc-

ile buluşma tarihine denk getirecek olan firma yetkilileri oyunun fiyatının şu günlerde belli olacağını ve tarihlerindeki en yüksek satış miktarına ulaşmayı hedeflediklerini belirtiyorlar. L

TOP TEN

PC
CD

- 1 Half Life
- 2 Commandos: BTCOD
- 3 Delta Force
- 4 Heroes of Might & Magic 3
- 5 Fifa 99
- 6 Blade Runner
- 7 NFS -Road Challenge
- 8 Roller Coaster Tycoon
- 9 Heretic 2
- 10 Outlawes



- Syphon Filter
- Metal Gear Solid
- Rouge Trip
- NFS -Road Challenge
- NBA 98
- Tomb Raider
- Croc 2
- NFS - Hot Pursuit
- Tekken 3
- Fifa 99

Sizlerden gelen oylarla belirlenen Top Ten listesi ile karşınızdayız. Oy verirken şunu unutmayın: Elinizde on puan var ve bu puanları istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Oylarınızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilirsiniz

NFS -Road Challenge



Blade Runner



Delta Force

Tekken 3



- Yeni
- Değişmedi
- Düştü
- Yükseldi

YOLDAKİLER

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

Age of Empires	Ekim 99	Final Fantasy 8	Sonbahar	NHL 2000	Sonbahar
Battle Gate 2	2000 Yılbaşı	Force Commander	2000 Yılbaşı	Prince of Persia 3D	Eylül 99
Black & White	2000 Bahar	Hidden Knight 3	Sonbahar	Quake 3 Arena	Ağustos 99
Braveheart	Eylül 99	Homeworld	Eylül 99	System Shock 2	Sonbahar
C&C: Tiberian Sun	27 Ağustos 99	Indiana Jones & The Infernal Machine	2000 Baş	Thief 2: The Metal Age	2000 Bahar
Dakutana	Aralık 99	Jagged Alliance 2	Sonbahar	Ultima Ascension	Sonbahar
Dabo 2	Yılbaşı	Max Payne	Sonbahar	Warlords IV: Battleground	Sonbahar
Doomworld North	Ağustos 99	Messiah	Kasım 99	Werewolf: The Apocalypse	Sonbahar
Driver	Sonbahar			Wizardry 2000	2000 Bahar
Duke Nukem Forever	2000 Bahar			X-Com Alliance	Sonbahar

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

101st Airborne Normandy	Empire	6 Temmuz 99	Gruntz	Monolith	7 Haziran 99	Southpark	Acclaim	6 Mayıs 99
3D Ultra Mini Golf	Sierra	6 Temmuz 99	GTA London 1969	DMA Design	7 Haziran 99	Spellcross	SSI	8 Mayıs 99
Aliens vs Predator	Fox Int.	9 Haziran 99	Gungan Frontier	Lucas Arts	6 Temmuz 99	Star Wars Racer	Lucas Arts	9 Temmuz 99
Anno 1602	Infogrames	8 Mayıs 99	Jack Nicklaus 6	Activision	9 Temmuz 99	Stars Edge	Dynamix	7 Mayıs 99
Apache Havoc	Empire	7 Mayıs 99	Lander	Psygnosis	4 Mayıs 99	The Creed	Dreamtime	4 Mayıs 99
Asteroids	Activision	5 Haziran 99	Lands of Lore 3	Westwood	8 Mayıs 99	Thunder Brigade	TMagic	6 Haziran 99
Battle of Britain	Talonsoft	9 Haziran 99	Machines	Acclaim	7 Temmuz 99	Tides of War	GT Interactive	7 Temmuz 99
BCE Bungles	GT Int.	6 Haziran 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9 Mayıs 99	TOCA Touring Car 2	Codemasters	8 Haziran 99
Baldur's Gate T O T S C	Interplay	7 Temmuz 99	Nascar Craftman	Sierra Sports	7 Temmuz 99	Top Gun Hornet's Nest	Microprose	5 Haziran 99
Bio Freaks	Midway	8 Mayıs 99	Nascar Revolution	EA Sports	8 Mayıs 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8 Mayıs 99
Blood 2 - Nightmare Levels	Monolith	4 Haziran 99	North vs South	I Magic	7 Haziran 99	Ultra Fighters	I Magic	4 Haziran 99
Championship Manager 3	Eidos	8 Haziran 99	Phantom Menace	Lucas Arts	9 Temmuz 99	Uprising 2	3DO	8 Mayıs 99
Civilization Call to Power	Activision	8 Haziran 99	Poolshark	Gremlin	5 Temmuz 99	Viva Football	Gremlin	6 Haziran 99
Commandos - BTCOD	Eidos	8 Haziran 99	Premier Manager 99	Gremlin	8 Temmuz 99	Warzone 2100	Eidos	8 Haziran 99
Conan	Microprose	6 Temmuz 99	Rage of Mages 2	Monolith	7 Temmuz 99	West Front	Talonsoft	7 Mayıs 99
Cybermerc	JC Research	2 Mayıs 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9 Mayıs 99	Wild Metal Country	DMA Design	8 Temmuz 99
Extreme G2	Acclaim	6 Mayıs 99	Redline	Accolade	8 Mayıs 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10 Mayıs 99
F16 Aggressor	Virgin Int.	7 Haziran 99	Requiem	3DO	8 Haziran 99	Yoot Tower	Sega	10 Temmuz 99
Falcon 4.0	Microprose	9 Haziran 99	Robo Rumble	I Magic	6 Temmuz 99	You Don't Know Jack 4	Sierra	9 Mayıs 99
Fighter Squadron	Activision	6 Haziran 99	Rollcage	Psygnosis	8 Haziran 99	Zero Critical	Bethesda	5 Temmuz 99
Fleet Command	Jane's	8 Temmuz 99	Rollercoaster Tycoon	Microprose	9 Temmuz 99			
Global Domination	Psygnosis	7 Mayıs 99	Silver	Infogrames	10 Temmuz 99			

Kopya mı Orijinal mi?

Uzun zamandan beri kopya oyunların zararları hakkında sızleri bilgilen-dirmeye çalışıyoruz. Ya-kın zamanda başımıza gelen Çernobil felaketin-den sonra kopya oyunlara karşı daha dikkatli olmamız gerektiğine karar ver-dik. Kopyaların beraberinde evimizin içi-ne kadar taşıdığı tehlikelerden sadece bazılarını sıraladık. Unutmayın, bilgisa-yarlarımızdaki Çernobil felaketi ilk de-ğildi, böyle giderse sonuncusu da olma-yacak.

1) Oyunlarda oluşan hatalar

Korsan kopyalar genellikle Hacker'olarak bilinen yasadışı programcılar tara-fından, orijinal programlama yapısına hasar verilerek kopyalanır. Bu işlem sı-rasında oyunun bazı özellikleri zarar görebilir. Oyunlarda "BUG" denilen ki-litleme ve sistemin çokmesine neden o-lan hatalar oluşabilir. Bu hasarlar oyun-un bazı aşamalarında takılıp kalmanı-za yol açabilir. Böyle bir hatanın oyun-un sonuna geldiğiniz sırada, tam biti-recekken ortaya çıktığını bir düşünün. Gerçi düşünmenize gerek bile yok, yuk-sek ihtimalle sık sık başınıza geliyordur zaten.

2) Eksik oyunlar

Orijinal oyunlar üretilirken kopyalan-maya karşı bir takım korumalar ekle-nir. Ancak bu korumalar Hacker'ları durduramaz ve genellikle kırılırlar. Bu kırma işlemi sırasında büyük ihtimalle koruma programı ile birlikte oyunun "Hacker tarafından gereksiz görülen" bazı kısımları da eksilir. Bunlara en iyi örnek, oyunlardaki müzik ve filmlerdir. Bildiğiniz gibi hemen her oyunda demo-lar ve ara sahneler bulunur ve bunlar sayesinde oyunun konusu oyuncuya an-latılır, atmosfer tamamlanır. Aynı şekil-de oyunlarda kullanılan "Audio Track" müzikler de kırılma aşamasında "kur-ban" olarak seçilebilir, çünkü kopyala-ma sırasında bunların aktarılması oyun-ları kopyalayan zavallı(!) insanlara ek-st-ra bir külfet yükler. Yani kuru kuru oy-nadığınız birçok oyunun orijinalinde müzik ve demolar aslında vardır (mese-

la MDK).

3) Ben arkadaşlarımla Half Life oynamak istiyorum, ama...

Internet'in özellikle oyuncular için en cazip özelliklerinden birisi de evlerinde bilgisayar karşısında oynadıkları oyun-ları Internet üzerinden oynayabilme im-kânı sağlaması. Ama çoğu oyunu (Starcraft, Half Life, Ultima Online vs.) Internet üzerinde oynayabilmek için bir lisans numarası girmek gerekir. Bu li-sans numaraları orijinal oyun kutuların-dan çıkar. Her ne kadar bazı korsan ü-runlerden bu numaralar çıksa da, dun-ya üzerinde yüz binlerce kişiye de sizde-ki kopyadan olduğundan bu numaralar kimsenin işine yaramaz. Bu oyunları In-ternet üzerinde oynamak için oyunun o-rijinalı alınmak zorundadır.

4) Size bu oyun çalışmıyor diyorum, ne demek "Bana ne"?

Korsan ürünler birtakım yasadışı üreti-ciler tarafından üretildiğinden, bu in-sanlar ürünleri sahiplenme ve oyuncula-rın karşılaştığı problemlere çözüm getir-me konusunda herhangi bir çalışma yapmazlar. Oysa orijinal oyun üreticile-ri, ürünlerini sonuna kadar korumak ve oyuncuları desteklemek zorundadır. Or-neğin aldığınız orijinal bir oyunla siste-miniz arasında uyumsuzluk olduğunda veya CD'deki herhangi bir arızadan do-layı çalıştıramama problemi yaşarsanız, üretici şirket bu problemi çözecek, ürü-nü değiştirecek veya paranızı iade ede-cektir. Oysa korsan bir üretici bu ola-nakların hiçbirini temin edemez.

5) Bu tuş ne, şu tuş ne işe yapıyor, bu düğmeye basınca acaba ...

Her orijinal oyunun içinden oyunun na-sıl oynanacağını anlatan, kullanılacak tuşları ve yüklem şekli gösteren bir kitap veya kitaplar çıkar. Bu kitaplar o-yunu daha kolay kullanmanızı ve çok tuş kullanımı gerektiren oyunlarda tuş-ları ararken gereksiz yere sıkılıp oyun-dan vazgeçmemenizi sağlar. Hemen he-men hiçbir kopya oyun size böyle bir o-

Birbuçuk milyon liraya kopyası varken, orijinal oyun almanın mantığı nedir? İşte size kopya oyunlar hakkında bildiğiniz ve bilmediğiniz bir düzine tatsız gerçek.

lanak sağlayamaz. Özellikle uçak, heli-kopter simülasyonu gibi oyunlarda ori-jinal urunden çıkan kitaplar, oyunda kullanacağınız araçları size tanıtırken, aynı zamanda bu araçlarla uygulayabi-leceğiniz taktikler konusunda da size yeni şeyler öğretebilir.

6) 26 Mayıs'ı unutmadığınızı umarım.

Hepinizin bildiği gibi, 26 Mayıs sabahı bilgisayarını açan birçok Türk, kor-kunç bir surprize karşılaştı. Bilgisayar tar-nhindeki en yıkıcı virüs olan Win95.CIH (nam-ı diğer Çernobil) uy-kusundan uyanmıştı ve bilinçsiz kulla-nıcıların bilgisayarlarını bir daha açıl-mayacak hale getirdi. Sadece bizim ül-kemizi değil, tüm dünyayı etkileyen Çernobil felaketi, her nedense Türki-ye'de büyük yıkımlara yol açtı. Ameri-ka'da 37 adet hasarlı bilgisayar rapor edilirken, bilgiye zırnık değer verilme-yen ülkemizde bu sayı on binlerle ifade ediliyordu. Ülkeye sadece donanımsal yonden gelen maddi hasar 4.000.000.000.000 TL'sini buldu (ya-zıyla dört trilyon), tabii buna sabitdisk-lerden silinen ve kaybolan bilgilerin yol açtığı hasarı katmıyoruz bile. Peki nere-den geldi bu virüs? İlk olarak 1998 sonlarında ortaya çıkan Win95.CIH vi-rüsünün ilk varyasyonlarını Level der-gisi olarak biz Ocak 1999'de Carma-geddon 2 adlı oyunun korsan kopyala-rında tespit ettik ve hemen ertesi ay siz-



leri uyardık, anti virus programını dağıttık. Sonuçta hemen hemen hiçbir okuyucumuz bu virüsten etkilenmedi (en azından akıllılık edip CD'mizin Shareware kısmındaki virüs koruma programını kuranlar). Ama olan ülkemize oldu, bir tek kopya oyun ülkemize 10 trilyon liraya yakın hasar verdi. Tek bir kopya oyun. Bu virüs Yunanistan veya herhangi bir başka ülke tarafından kasıtlı olarak da tek bir kopya oyun üzerinde ülkemize sokulmuş olabildi. Bundan böyle bilgisayarınızdan tomarla kopya oyun alırken bunu bir düşünün.

7) Yeni kabusumuzla tanışın: BETA kopyaları.

"Need for Speed 4 Eylül ayında gelecek demiştiniz, ama ben dün aldım...."

"Belki inanmayacaksınız ama şu an Age of Empires 2'yi almış bulunuyorum, ne iş anlamadım..."

"Aliens vs Predator'da bir türlü Save edemiyorum, lütfen yardım"

"Need for Speed 4'te KERNEL 32.DLL hatası..."

"AOE 2'de 10'dan fazla ırk olması gerekiyordu, neden sadece Fransızlar var? Nerede Türkler? Ayrıca birimler dururken iyi de, hareket ettiklerinde Age of Empires 1'deki adamlara dönüşüyorlar"

"Heavy Gear 2'deki tuş kombinasyonları bir türlü çalışmıyor. IMDAT!"

Evet, yukarıdakilere benzer şikayetler hemen hemen her gün e-mail veya mek tiple elimize geçiyor. Son iki aydır ülkemize gelen kopyaların hemen hepsi BETA kopyası dedğimiz, bir oyunun henüz bitirilmemiş ve test edilmemiş versiyonları. Bu BETA kopyalar oyunu üreten şirketler tarafından, oyun tamamen hazırlanmadan önce bilg.sayar dergilerine Preview, yani ön inceleme yapılması için gönderilir (bizim İlk Bakış sayfaları gibi). İşte ülkemize gelen kopya oyunların birçoğu bu tamamlanmamış BETA'lardan oluşmaya başladı. Şimdi kendimize sormamız gereken birkaç soru var:

1) Neden şimdiye kadar böyle değildi de, son iki aydır tam oyunlar yerine eksikleri gelmeye başladı?

Nedeni çok basit: Rekabet. Çeşitli ülkelerde kopya oyun işiyle uğraşan birçok mafya var, hangisi oyunu önce kopyalayıp pazarlarsa, parayı da o kazanıyor. Hiç kimsenin aynı oyunu ikinci kez almayacağını bildiklerinden ve BETA'ları alan sizlerin eksik oyun oynamış olacağını umurlarının kenarında bile olmadığından, bu eksik kopyaları bizim gibi geri kalmış ülkelere gönderiyorlar.

2) BETA'ları diğer kopyalardan nasıl ayırabiliriz?

Ayıramazsınız. Oyun aldığınız bilgisayarcıya gidip "Abi bu oyun BETA kopyası mı?" diye sorduğunuzda eğer yuzu nuz tren görmüş buzağı gibi bakmazsa büyük ihtimalle "Yok çığırım, sapasağlam halis mülis kopya oyun" diyecektir. Size tek bir şey söyleyebilirim: Bilgisayar içinde hiç kimse yogurdum ekşi demez, küflenmiş olsa bile.

Bundan sonra sizin yapacağınız tek şey kopya oyun alırken iki kere düşünmek. Çünkü bu BETA kopyaları bir kere ülkemize gelmeye başladı, çok geçmeden bitmiş kopya oyunları getiren diğer şirketler de rekabet etmek için BETA'ları tercih etmeye başlayacaklar, çünkü siz umurlarında bile değilsiniz. İşin kötü tarafı, bir oyunun BETA'sı ülkemize geldi mi, iki üç ay sonra çıkan Full versiyonunun kopyasını bulmak da mümkün olmayacak, çünkü bilinçsiz binlerce oyuncu bu BETA'ları almış olacak ve Full versiyonların ellerindekinden farklı olduğunu anlamayacaklar bile. Bunu bilen kopya oyun satıcıları da oyunun tam versiyonunu getirtmek zahmetine girmeyecekler. Yani AGE OF EMPIRES 2'nin tam versiyonunun kopyasını görmeyi şimdiden unutabilirsiniz. Kopya oyunları, onları yapanlar ve bilinçsizce alıp oynayanlar sağolsun.

8) Kopya bir oyun = Aç kalan bir programcı daha

...Ve işte en önemli neden: Her yıl binlerce programcı yazdıkları programlar dan kazandıkları paralarla, telif ücretleriyle yaşamlarını sürdürmeye çalışıyorlar. Yazdıkları programlardan kazandıkları paralarla yeni projelere başlayabiliyorlar. Eğer yeni ve daha güzel oyunlar oynamak istiyorsanız, bu insanlar yaptıkları oyunlardan para kazanmaya devam etmeliler. Eğer tüm bir dünya orijinal oyun alımını bırakırsa, hiçbir programcı oyun yazmak istemeyecektir. Bu da bizlerin daha yeni ve daha güzel oyunlar oynamamızı engelleyecektir. Bunun en basit örneklerinden birisi; hepinizin (hepimizin) dehşetleri gibi oynadığı Starcraft'ın yapımında 250'nin üzerinde bir ekip, programcılar, çizerler, sanatçılar, senaristler çalışmıştı. Ama bizim satın aldığımız Starcraft kopyalarının dan tek bir kuruş bile onların cebine gitmedi, bu paralar Uzakdoğu veya Balkanlarda oyunları kopyalayan ve bizim gibi az gelişmiş ülkelere satan mafya örgütlerinin kanunsuz işlerini beslemek üzere onların kasasına girdi.

Bu çalışmaların devam edebilmesi için orijinal oyun almalıyız. Daha iyi oyunlar oynayabilmek için orijinal oyun almalıyız. Zevk alarak oynadığımız oyunların arkasından gelmesi için bu oyunları yapan insanların emeğine saygı göstermek için orijinal oyun almalıyız. Günün birinde kendimiz bilgisayarın başına ge-

çip bir şeyler üretmek istersek, bizim başımıza gelmesini istemediğimiz olayların başkalarının da başına gelmemesini sağlamak için orijinal oyun almalıyız.

Bilgisayar programcıları, oyunları üreten insanlar bir sanat icra etmektedirler. Ama onların sanatlarının tek karşılığı satılan orijinal oyunlardan aldıkları telif ücretleridir. Ama biz onlara destek olmazsak, yakın bir gelecekte kopyasını satın alacağınız bir orijinal oyun bile bulamayabilirsiniz.

Madalyonun diğer yüzü

Tabii kopya olayını bir de oyuncuların yönünden ele almamız gerekiyor, sonra objektif değilsiniz diye başımıza uşuşur dunuz.

1) Fiyatları çok pahalı

Her ne kadar fiyat etkisi giderek azalsa da, insanların alım gücü oldukça düşük olan Türkiye gibi bir ülkede 1.5 milyon liralık kopya oyunların 6 7 milyon liralık orijinal oyunlara nazaran daha cazip olduğu açık. Ama şunu da unutmayın ki bir tek kopya oyun yüzünden bilgisayarınıza gelebilecek bir hasarı tamire ve receğiniz parayla 10 15 tane orijinal oyun alabilirsiniz. Ayrıca çok CD'li oyunlarda kopya ile orijinal arasında fazla bir fiyat farkı kalmadı. Mesela Lands of Lore 3 gibi 4 CD'lik bir oyunun kopyası 5 milyon iken, orijinali 7 milyon. Sizce akıllı bir insan hangisini tercih eder?

2) Yaşadığım şehirde orijinal oyun bulunmuyor

Türkiye tamamen plansız gelişen bir ülke, bunun en büyük kanıtı da nüfusunun beşte birinin tek bir şehirde, İstanbul'da yaşıyor olması. Tabii bütün teknolojik gelişmeler de İstanbul üzerine yoğunlaşıyor, ülkemizin diğer kısımlarında yaşayan oyuncuların orijinal oyun bulamaması bunun başlıca örneklerinden. Zaten ülkemizde artık oyun üretilmediğinden ve sadece bir tek orijinal oyun ithalatçısı olduğundan, orijinal oyun bulamamanız doğal, ama orijinal oyun getiren şirkete (hangi şirket olduğunu zaten biliyorsunuz, ama dergicilik kuralları işte...) telefon ederek istediğiniz oyunun adresinize gönderilmesini sağlayabileceğinizi de unutmayın.

3) Her oyunun orijinali bulunmuyor ki, kimse beni Half Life oynamaktan alıkoyamaz...

Hiç kimsenin sizi Half Life oynamaktan alıkoyabileceğini sanmıyorum, bizim bile. Zaten kopya oyunlar meselesine bu

kadar ciddi bir şekilde eğilmeye başladı-
gımızdan beri bas bas bağırdığımız gibi
BİR OYUNUN ORJİNALİ ÜLKEMİZ-
DE YOKSA, KOPYASINI ALMAK EN
DOĞAL HAKKINIZ. Tabii o kopyayı
almakla yuklendiğiniz ve yukarıda bah-
settiğimiz riskler de tamamen size aittir,
o ayrı. Ama ülkemizde de orijinal oyun
uretilmesini istiyorsanız, en azından ori-
jinal bulunan oyunları orijinal olarak
alın.

Aral İthalat'la Kopya Oyunlar Üzerine Bir Söyleşi

Ülkemizde kopya oyun
satışı orijinal oyun
satışının çok üstünde.
Fiyatlar arasındaki büyük
fark ve Türkiye'de alım
gücünün düşük olması
bunun en büyük sebebi
olsa gerek. Ama kopya
oyununu birtakım
sakıncaları da yok değil.
İşte biz de bu konuda siz
Level okurlarını
bilgilendirmek için
Aral İthalat CEO'su
Ömer Demir ile bir
görüşme yaptık.

Level: Öncelikle bize zaman ayırdığınız
için teşekkür etmek istiyorum Ömer
Bey. Size sormak istediğim ilk soru şu;
kopya oyunlar oyunculara ne tür deza-
vantajlar yaratıyor?

Ömer Demir: Herşeyden önce bu or-
tamı yaratanlar Hacker olarak adlandı-
rdığımız şifre kıran kişiler. Hacker'lar bir
şekilde bu oyunların şifrelerini kırıyor
ve kopyalarını yapıyor.

Kişiler on binlerce dolar verip bilgisayar
sistemleri kurduktan sonra o sistemler-
de kopya oyun çalıştırıyorlar ve bunu
çoğunlukla bilinçsiz bir şekilde yapıyor-
lar. Sıncity 3000'in ülkemize gelen kop-
yaları örneğinde olduğu gibi, insanların

4) Hangi oyun kopya, hangisi orijinal ayırt edemiyorum ki...

İşte saçmalığın danıskası bir mazeret,
kopya oyun ile orijinali ayıramamak bir
inekle treni ayıramamak gibi bir şey. Bir
kere şunu unutmayın: Orijinal OEM
kopyası diye bir şey yoktur. Yani bu-
yük, karton kutu içinde olmayan ve sa-
dece CD kabı içinde satılan bütün o-

yunlar kopyadır. Kopya oyunların sade-
ce altın renkli CD'lerdeki oyunlar oldu-
ğunu zannetmek büyük bir hata, gümüş
renkli CD'ler de kopyadır. Orijinal o-
yunlar neredeyse 30 cm boyunda, 20
cm genişliğinde karton kutular içinde
garanti belgesi, kullanım kılavuzu, hedi-
ye çekilişleri için biletler (tabii hepsinde
değil), referans kitapçığı ve tabii ki o-
yun CD'si ile birlikte gelir. Bunları kop-
ya oyunlarla nasıl karıştırabilirsiniz ki?



1.5 milyon lira vererek aldıkları kopya
oyunlar, bilgisayarlarına tamiri çok pa-
haliye patlayacak veya imkansız olan
hasarlar verebiliyorlar.

Son zamanlarda birçok oyun Beta versi-
yonu halindeyken gelmeye başladı. Da-
ha çıkmamış oyunlar 1 ay öncesinden
kopyalanıp satılmaya başlıyor. Normal-
de tamamlanmamış olan oyunların Pre-
view (ön inceleme) amacıyla oyun dergi
lerine gönderilen bu Beta kopyaları bir
şekilde dışarıya sızdırılıyor ve ardından
kopyalanıp ülkemize gönderiliyor. Konu
hakkında bilgisi olmayan kullanıcıları-
mız ise bu eksik oyunları alıp oynuyor-
lar.

Amerika'da bu tür olaylar yaşanmıyor,
çünkü oyunlar da dahil olmak üzere bil-
gisayar yazılımlarının kopyalanması ve
bu kopyaların kullanılması büyük suç
teşkil ediyor.

Level: Ülkemize kopya oyunların bir-
çoğu kırılmadan gelmeye başladı. Yani
Commodore 64 zamanındaki Crack o-
layına geri dönüş yaşanıyor. Bu konuda
ne düşünüyorsunuz?

Ö.D: Bu Crack dosyaları oyunların üze-
rine uygulandığında, oyunun orijinal
kodunu bozuyor ve sonradan oyunların
üzerine kurulan yama dosyalarının uy-
gulanmasını imkânsız hale getiriyor.
Orijinal oyunlarda bu tür sorunlar yok,

ama kırılmamış oyunlar kopya oyun kullanıcılarının başına gelebilecek en hafif aksaklıklardan biri.

Level: Peki ülkemize kopya oyunların getirilmesi ve dağıtılması konusunda devlet tarafından herhangi bir yaptırım çalışması var mı?

Ö.D: Aslında gerekli tüm kanunlar çıktı. Tıpkı muzik CD'lerinde olduğu gibi, o y.n CD'lerinde de hologram kullanımı-na geçilmesi söz konusu. Sadece bu kanunların hayata geçirilmesini bekliyoruz. Bu konuda İçişleri ve Kültür Bakanlığı'nun karıştığı bir komisyon çalışmaya başladı. Yakın bir zamanda bu komisyon işlerlik kazanırsa, Türkiye'de orijinal oyunların yaygınlaşması konusunda büyük atılımlar yaşanacağına kesin gözüyle bakıyoruz.

Level: Kopya oyun piyasasında yurtdışında mafyanın da parmağı olduğu söyleniyor. Ve bu kopya oyunları alan insanlar, Türkiye'den büyük bir miktarda paraların yurtdışındaki bu örgütlere gitmesini sağlıyor. Bu doğru mu?

Ö.D: Evet ama henüz Türkiye'de mafia bağlantısı için içine girmedik. Ama kopya oyun satışı ülkemizde yasal sayıldığı için, her ne kadar isim vermek istemesem de, bazı çok iyi bilinen terör örgütlerinin de bu kopya oyun piyasasında pay sahibi olmak istediği söyleniyor. Bu da kopya oyunların kullanıcılara yansımayan korkunç yüzlerinden sadece birisi.

Level: Peki ülkemizdeki kopya oyun dağıtımı mafyanın elinde mi?

Ö.D: Hayır, kopya oyun piyasası ülkemizde henüz mafyalaşmadı.

Level: Tek CD'lik kopya oyunlar ülkemizde 1.5 milyon gibi bir fiyata satılıyor, bu oyunların maliyeti hakkında bir bilginiz var mı?

Ö.D: Benim bildiğim kadarıyla 30-40 cent, yani 160 180 bin TL.

Level: Bu da kopyaları hazırlayanlara korkunç bir kâr kalıyor demektir. Peki, Türkiye'de muthiş bir genç yazılımcı potansiyeli var. Bu gençlerin oyun yapımı işine girmesini teşvik etmek için neler yapılabilir?

Ö.D: Türkiye genç bir nüfus ve bu anlamda birçok oyun yazılımcısı çıkarabilir. Tabii oyun yazılımı piyasasının bu insanlar için çekici bir iş seçeneği olması için, orijinal oyunlara rağbetin artması gerekiyor. Sonuçta hiç kimsenin yıllarca uğraşıp ortaya çıkardığı bir oyunun kopyalanıp satılmasını istemez. Eğer ülkemizdeki orijinal oyun piyasası biraz olsun canlanırsa gençlerimiz de oyun yazılımı işine girecektir. Ülkemizin değerlerini taşıyan, Türkiye koka oyunlar yapılsa, yurtdışındaki genç insanlara bu oyunlar ulaşsa ülkemiz hakkındaki genel olumsuz kanı ne kadar değişir tahmin edebiliyor musunuz?

Level: Tabii bütün sorumluluk oyun oynayanların üzerine düşüyor. Peki tam olarak tüketicinin üzerine düşen görev nedir?

Ö.D: Tüketicinin üzerine düşen ilk görev, kopya oyunların ucuz oldukları gerçeğinin yanında, aslında ne gibi zararlar taşıdığını anlaması, bilinçli olmasıdır. Kopya oyun aldığımızda, her zaman için kısa vadede kendi sisteminize hasar verme ihtimaliniz vardır, ama kesin olan bir şey uzun vadede Türkiye'ye zarar verdiğimiz ve cebinizden çıkan parayı yurtdışına gönderdiğimizdir. Bir ikincisi de, ülkemizde bir oyun kültürü oluşmasıdır. Örneğin, cebinde parası olan bir genç bilgisayarına gıdıp 20 tane kopya oyun alıyor. Daha sonra bunların hiçbirini sonuna kadar oynamıyor ve o yunlardan aldığı zevk de ona göre oluyor. Bu "oyun kültürü"nin ülkemizde oluşması için görev bir bakıma Level gibi genç kesime hitap eden bilgisayar dergilerine düşüyor.

Level: Zaten bunun bilincinde olduğu muz için Türkiye'de bir ilke imza atıp yüzde 99'un savunduğu kopya oyunlara cephe aldık. Ayrıca, ülkemizin bir diğer acı gerçeği de bilgisayar oyunları ile ilgili kişiler ve bu konuda çalışanlar, yazarların dikkate alınmadığı. Bilgisayar oyunları küçük çocukların uğraşı olarak biliniyor, bu yüzden oyunlardan büyük bir zevk alanlar belli bir yaşa geldiğinde belki de dünya üzerindeki en zararsız alışkanlık olan bu zevklerinden vazgeçiyor ya da çevresi tarafından "vazgeçiyor". Örneğin Almanya'da basılan Gamestar dergisinin yazar ekibinin yaş ortalaması 25-30, okuyucu kitlesi ise 20-50 arasında normal dağılım gösteriyor. Ülkemizde ise bilgisayar dergisinde yazarların birçoğu 20 yaşın altında, oyuncuların büyük çoğunluğu ise 10-18 arasında seyrediyor. Bu insanlar bilinçlenmediği sürece "bilgisayar oyunu kültürü"nü ülkemizde yerleşmesi imkansız. Ama biz, yani Level dergisi olarak hepimiz bu konuda üzerimize düşen görevin farkındayız ve okuyucularımız bizden sıkılmadıkça da bu görevimizi devam ettirmeye kararlıyız.

Ö.D: Zaten Türkiye'de orijinal oyun piyasası sağlam olsa, sizin üstümüze daha çok sorumluluk düşecek. İnsanlar bir oyuna 1-1.5 milyon verince bir kere oynayıp atıyorlar. Ama bir oyuna 30\$ ve recek olsalar, ismini bile duymadıkları bir oyunu hemen almak istemeyecekler, öncelikle bu oyun konusunda uzman bir dergiye danışma ihtiyacı hissedecekler. Sadece orijinal oyunlar satıldığı zaman sizinle aynı kulvarda koşan dergilerin sayısı ve kalitesi ile birlikte, derginizin sorumluluğu da daha fazla olacak.

Level: Orijinal oyunların oyuncuya sağladığı avantajlar neler peki?

Ö.D: Öncelikle her orijinal oyunun garantisi vardır. Herhangi bir nedenden dolayı bozulursa aldığınız yere geri götürebilir, değiştirebilir, hatta paranızı bile geri alabilirsiniz. Ayrıca, orijinal oyunla birlikte verilen kitapçıklar oyunun öğrenme zamanını kısaltır, ayrıca oyunun konusu hakkında ön bilgi ve hikayeler vererek oyunun atmosferini tamamlar. Kopya oyunların birçoğunda bu kitapçıkları bulamazsınız, bulduğunuzda ise avuç içi kadar bir fotokopi ile yetinmek zorunda kalırsınız. Zaten bir şey sağlıklı başlarsa sağlıklı devam eder. Bu konu için de aynı durum geçerli. F 15'e ilgili bir oyunu alan ve sonuna kadar bitiren bir kişi uçak hakkında en az amatör bir pilot kadar bilgiye sahip oluyor. Ya da orijinal bir FRP alan oyuncu oyundaki karakterlerin, o dünyanın geçmişi hakkında daha en baştan büyük miktarda bilgiye sahip oluyor. Kopya oyunla yetinmek zorunda kalanlar ise bu bilgileri kendileri çözmeye çalışıyor.

Orijinal oyunların başka bir dezavantajı ise, yaş sınırlaması. Yurtdışındaki oyunlar kategorilere ayrılmıştır. Mesela bazıları 18 yaşından küçükler alamıyor. Oysa ülkemizde böyle bir denetleme yok. 12 yaşında bir oyuncu rahatlıkla istediği bilgisayarcıdan, istemediği kadar kan/vahşet yüklü bir oyunu alıp oynatabiliyor. Ve kim ne derse desin, o yaştaki küçük bir çocuğun gelişimi için bu çok tehlikeli bir şey.

Level: İstanbul içinde orijinal oyunlara olan rağbet giderek artmaya başladı. İnsanlar orijinal oyun almayı giderek tercih eder hale geldiler. Ama diğer şehirlerde orijinal oyuna nasıl ulaşacaklar? Türkiye'ye orijinal oyun getiren tek şirket olduğunuzda göre, size nasıl ulaşacaklar?

Ö.D: Bizim oyunlarımıza tüm Türkiye'de ulaşmak mümkün. Herhangi bir oyun talebi olduğunda en yakın dağıtıcımız onlara yolluyor. Eğer yakınlarında dağıtıcı yoksa, bizi arayabilirler, en geç üç gün içerisinde ellerinde olmak üzere istedikleri oyunu alabilirler.

Level: Orijinal oyun almayan kullanıcıların en büyük dayanağı orijinal oyunlara çok pahalı olması, sizce bu konuda haklılar mı?

Ö.D: Türkiye'de orijinal oyunlar nereye deye dünya piyasasının 1/4'ü fiyatına satılıyor. Ayrıca sık sık promosyonlar, hediye çekilişleri yapıyoruz. Örneğin Multiplayer bir FRP olan Ultima Online: Second Edition'ın orijinalı ile birlikte 5 saatlik Internet bağlantısını, 3 aylık Ultima Online Account'unu ücretsiz olarak veriyoruz.

Level: Bize zaman ayırdığınız için tekrar teşekkür ederiz Ömer Bey,

Ö.D: Ben teşekkür ederim. L

Dungeon Keeper 2

Yıllar yılı FRP'lerle hep iyi karakterleri oynattık arkadaşlar. Kah korkunc ejderhaların pençelerinden güzel bakirelere kurtar-

...kurtarıldılar. Tabii ki bu oyunun en büyük özelliği, her şeyi yapabileceğinizdir. Yani her şeyi yapabilirsiniz. Sonuçta elinize ne gelir? Güzel bakirelerden bir öpücük (o da şanslıysanız tabii ki) ve rahlin pohpohlamaları. Ne bir şey bundan başka ne geçti elimize? Hiçbir şey. Ama yetti gayri, bundan böyle karanlık tarafında olacağım, yakıp yıkacağım, bin bir zorlukla yaptığım zindanlarımı giren zavallı kahramanları ezeceğim, biceceğim, yakacağım, istenince yapacağım ve hatta kakaıklarını çekip kollarını biceceğim.

Yasasın Kötülük!!

Korkunc zindanlarda dolanıp kötü yaratıkları keşmek çok çok uzun zaman önce baymıştım ben ve çok çok iyi olmadıkça, bu tür oyunlar ilgimi çekmeye başladı (kelebeği bozmayan istisnalar: Baldur's Gate and Might & Magic 7). Ama o karanlık dehlizleri yapıp, köpekli ve utan burunlarını buralara sokmak cüreti, poseren cüceli zırhları içindeki kahramanları dumurlara uğratmak bu kararım ruhuma tarifsiz imkansız bir mutluluk kaynağı oldu. Dungeon Keeper 1'i böyle bir bakıp atlamış birisi olarak, Keeper 2'nin çok daha iyi bir oyun olduğunu söylemeliyim. Ama olur, ben yazmam başında oyun hakkında ki fikirlerimi söylersem okumazsınız, sonuçta yüzden acele etmeliyim. Hem bir konumuz da var, ona da söz vermişimdir. İşte sayın okuyucular, karıştırdık Dungeon Keeper 2'nin karizmatik yaratıcı Horny.

LEVEL: Hos geldin Horny'cim, iyi gör-düm seni.

HORNİ: Ben seni pek iyi görmüyorum ama, özellikle "cim" ekinden sonra hiç iyi görünmedin gözüme.

L: Agresif bakıyorum, neyse, oysa nedir senin birader? Yani ne ayaksın di-yorum, Dungeon Keeper yazan her yer-de boy-boy resimlerini görüyoruz da.

H: Tabii öyle olacak, ne de olsa oyun-daki en taş gibi yarak benim. Harhar-haarr!

L: Taş gibi bana başka şeyler çağır-tırdı ya, neyse. Sohbetimize birazdan devam edeceğiz, ben kahve alırken sen de takil kafana göre. Okuyucularınıza oyunu anlat falan. Evindeymiş gibi dav-ran.

H: Hahahahrrrr!

L: (Niye güldü ki bu şimdi?)

Zindan Yönetmek de Zor!

Keeper da sizin üzerinize düşen, iş-renci iyi yürekli kahramanların tacizine uğrayan zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

...zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kul-lanarak tıku tıku işleyen bir zindan-

güçlenecek.

Dungeon Keeper 2 hakkında Bullfrog'un Peter Moleneux ol-madan yaptığı ilk oyun olması itibarıyla, baskında pek north olmadı-gımı itiraf etmeliyim. Tabii bunun ruken de-ğeri afiyetle yutmak du-rumundayım, çünkü Ke-eper 2 en vahşi hayalle-rimde bile düşünemeye-

...düşünemeye-

...düşünemeye-

...düşünemeye-

...düşünemeye-

Tekrar Hornı'ye Bağlanıyoruz...

H: Gnam, gnam, gnam.

L: Kusura bakma Hornicim, seni yalnız bıraktım. Hey sen ne yiyorsun öyle?

H: Hiç, yan masada birisi oturuyordu bi ara bi karışıklık oldu, ağzıma kaçır-ırmış. Ben de anlamadım nasıl oldu-ğunu.

L: O BENİM EN SEVDİĞİM YAZA-RIMDI, NASIL YERSİN ULAAN?!

H: Bak aynen söyle: HASİRT, gnam, gnam, gnam.

L: A adamın butunu...

H: Tattı var mıydı?

L: Eee, ister-

sen oyunu an-

latmaya devam

et Horny kar-

deşim, ben bi

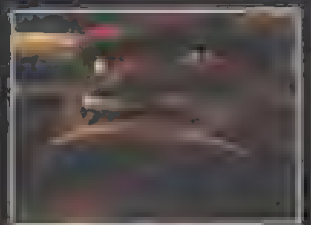
telefon açıp so-

liyorum.

H: Tamam a-

ma elinden

kurtulabilece



Şimdiye kadar birçok 3D strateji yapılmaya çalışıldı ama benim grafiklerim tümünün en iyisi. Seslerime de söz söyletmem, EAX'dan DirectSound3D'ye kadar bütün 3D ses standartlarına hakimim. Ayrıca çelimsiz bilgisayarlarda bile orta karar çalışabilecek kadar da mütevaziyim.

L: Peki atmosfer ve oynanabilirlik olarak nedir? Haaa, dedi.

H: Kemküm, aslında oynanabilirlik açısından bir problemim yok. Oyuna ilk başlayanlara oyunu oynarken öğretmek çok güzel bir sistemim var. 7. bölümden itibaren ise en kaseer oyuncular bile zorlayacak kadar geniş bir oyun alanı ve çeşitlilik sunuyor. Ama atmosferi biraz tediğim. Beni hazırlayan emsalar sağ olsun, karanlık bir oyun yaptıklarını unutup belki aralarına komik komik demolar eklemişler. Her ne kadar çok güzel olsalar da, atmosferimi biraz bozuyorlar. Ayrıca, oyunda bayağı ilerleyince, keşfedecek yeni büyü/tuzak falan kalmayınca hafiften sıkılmaya başlıyorum. Valla bunlar senaryoda yoktu, yönetmenin suçu. Ama yine de süperim haaa, herkese tavsiye ederim kendimi.

L: Peki narsist efendi, kendinize de tavsiye eder misiniz?

H: Ne ne? Nari mi? Kuru bir şey mi dedin sen bana?

L: Bırak onu da, sen şu yediğin yazarın hesabını ver bakalım şimdi.

H: Harharrr, bana...BANAAA...hesabımı soruyorsun sen?

L: Y...Yooo, yok canım.

H: Harrrr, sen şu basküle bir tık bakalım, kaç kiloymussun göreyim.

L: Gelme ürümee, gelmece. Beni adamdan sayıp röportaja çağıranda kabahat o oragı da sok cebinece.

H: Ne sandın, ben bir şeytanın, kötülük yapıcam tabii. Başka ne bekliyorsun?

(Bu sırada, derginin giriş kapısında...)

BLX: Hırs, hırs, hırs...Bir olay varmı burada galiba...

Sekreterya: E...Evet efendim, yazı işleri odasından bir gürültüler geliyor ama bakmaya cesaret edemedim.

BLX: Ben bir bakıp gelim, sen de bana kezzap hazırla. Uç burzlu olsun. Uzak yoldan geliyorum, acım ka-

rulku.

S: SIR.

YESS SIR.

(Aynı esnafta içerde...)

L: HAAA.

AAAAA!

H: Kırpas-maaa, hem daha bir bacağıntı yedim. Allah iki tane vermiş....Bu ses anı ne?

LABADA, LOBADA, BAMB GUMM, RRAAASSS!

BLX: Hı...Yav lan burda?

H: Hı...Benim emsalarımın...

BLX: Medim mi ben laşım? Onlar benim adamım, benim korgu mandalar. Hem buranın halı da böyle, herkesin 200 gram yemüştün, yetiyor mu aşağıda yediklerin hepsi besle-

miyor inayut seni, nan-kör sipa.

H: A...abi, gözündeki çapağını sevdiğim BLX abim benim. Beni etim sen etme abi!

BLX: Çek gıt ulan, gözüm görmesin seni.

Seni dünyadaki göreminden alıyorum, sonsuza kadar aşağıda kazanlara odun besle de cehennem kaç bucakmış gör.

H: Haa...boynum kır olayına girdi.

BLX: Senie akşama görüşücez.

L: Way hoş geldin, az daha akşama yemek posası durumunda girecektim. Ne olsun!

BLX: Eh işte, idare ediyoruz. Yeni oyun, yazı işleri falan var mı?

L: Var olmasına var da, sen şu griden elemanla nereden tanışıyorsun önce onu anlar bakalım...

(Sinan Akkoyunlu)

Dungeon Keeper 2

Bullfrog • RTS • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	
İŞLEMCI		CD-ROM	: 4Hızlı
RAM		Multiplayer	: Var
3D Destegi	Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Need For Speed 4 Road Challenge

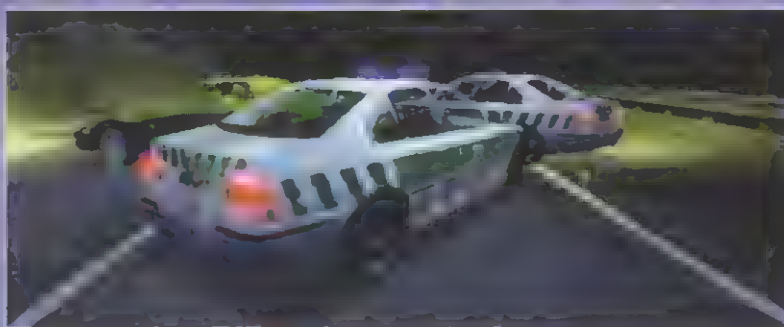
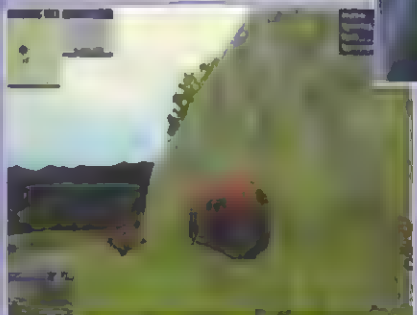
H

Daha yaz sonuna kadar beklemeye razıydık ya! Beyefendiler insaf etti de Playstation'dan iki ay sonra NFS4'ü oynayabileceğiz



Çok Dövünürsün Sonra





NFS 4 HIGH STAKES

EA Sports • Yarış • 1 CD

SİSTEM : Win 95/98 HD Alanı : 50 MB

İŞLEMCI : P200 CD-ROM : 4Hızlı

RAM : 32 MB Multiplayer : 2-8

3D Desteği : Glide, Direct 3D

OYNANABİLİRLİK: ★★★★★★★★★★

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

Bilgi için : Aral İthalatı Tel: 212 659 26 73

Level CD : Temmuz 99

MechWarrior 3



Dev Savaş Mech'leri İçinde Savaşmaya Ve Ölmeye Hazır mısınız?

Biyak olasılıkta geleceğin savaşları bilgisayarların denetiminde, katlika bir kaç dakikalık ölümcül filmle saldırılarla tamamlanan ve insanlara olacak yarınların toplama işini biraceren tamamlayacak bir filmde olacak. Ama dünyadaki tüm Amerikan filmleriyle doldurup geleceğin savaşlarını uzayda X-Wing gibi gemilerle sık hızında it de laşın girerken ya da elinde Rambo'yu bile çıkıracak boyutta bir silahla tek başına düşman orduları başarken düşünmeye geliyor. Her sağlıklı genç erkek omuzlarında bir kez X-Wing pilotu olmayı istemiştir, sanırım ikinci popüler fantezi

dev bir robotun içinde orallığı dağıtmaktır. Düşünceyle bir onuz darbeyle binaları yıkıyoruz. 4 aramızda olan düşman robotların kolunu yeti menlanmış bir lazer silahıyla uçuruyoruz, askerler savaşın anında kayna ve dönüşüyor, canklar robotumuzun gövdesindeki vıvıvalardan fırlayan kelerle paramparça oluyor. Bu fikri kafamıza ilk süken kükürsüz Japon filmi filmleri okusun. Dünyayı hepaci bir uzaylı filozofla onlara mekanik cihazlarından kurmak için savaşın. Ve bir anda aptalan dev robotlara dönüştürülen Venetech'leri konu alan Robotech'i kim unutabilir ki?

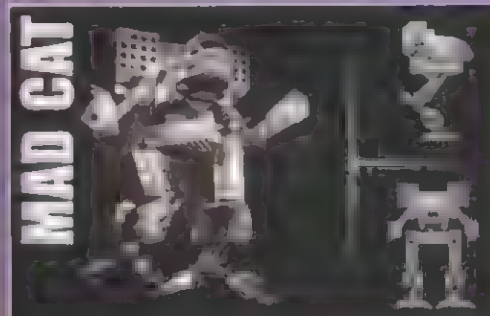
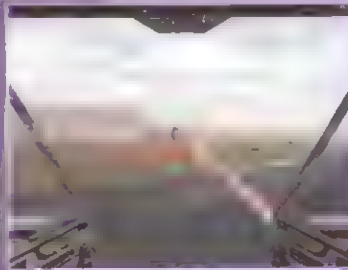
Robotech ile benzer bir atmosfere sahip olan Bardotech serisi önce bir zamanlar uzayda olacak olan çıkıncı. Dijital dünyaya geçişte Bardotech adlı RPG-strategy oyun. Daha sonra Activision firmasının piyasaya sürdüğü ve bu seride geçen Mech Warrior serisi tüm ciddi olarak ilk kez MechWarrior'un kavramını evren piyasasına kazandırdı. Mech Warrior 2 benzeri aynı aralığında bilgisayarın başında uykusuz geceler geçirmeye neden olacak denli iyiydi. Böyle olunca da serinin üçüncü

cu oyununu görür görmez üstüne atlamak (bilgisayarcıdan bemi CD'lerinden indirmeleri oldukça uzun sürdü).

Bardotech Uzayı

"Olaylar uzak gelecekte geçiyor. Tüm insanlık dağıldığı Star League adındaki mecrasız bir savaşla sonucu çıkma noktasına gelince. Başkomutan Alexander Kerensky birleşmek için League ordusunun büyük kısmını yanına alarak bilinmeyen dış uzayda bir araştırma yolculuğuna çıkar. Yıllar geçti ve o denlerden haber alınmaz. Olanda kalanlar bir kendi aralarında da çarpışmayı sürdürüyor ve League her birinin başında birer hanedan bulunan bir itaklıyken ayrılır. Bu arada dış uzaydakiler de kendi aralarında klanlara bölünür ve yeni dünyaların keşfi kaymakları için savaşmaya başlarlar. Ancak yapıldıkları gözlemlere göre kolları ve askeri yaşam biçiminin doğası nedeniyle çok farklı ve Moğol devletlerinde olduğu benzer son derece farklı bir toplum yapısı oluşturmalar. Her klanın amacı kurt, vahin, adı yineli bir hayvandır. Örneğin bildikleri bile Tümen (Tümen) adı olan (büyük adlar) bir klanlar 3050 yılında uzaya yarıdan ulaşırlar ve seride bazı klanların yüzyıllar önce militanlar yaşam biçiminin savaş meydanında ölümleri yapabileceğini gösterirler. Bir anda beye radikalizm taşıma icmaya bandedanlar. Klanlar dünyaya ulaşmak üzere ken çetin bir direnme onları durdurmayı başarmış. Kana adlı klan (cu atından sekken olarak) League'ye karşı kurduktan sonra, birleşik bir köyrede Smoke Jaguar Klan'ına bir klanı saldırı düzenlerler.

Aynı anda gizlice gördükleri bir özel birlik Klan'ın ana rezervesine merkezi olarak dejen, Klorke Smoke Jaguar'ın ana klanı başını sürmektedir. Ama geride kalan klan bir klanı inanılmaz bir hızla yeniden kuruyorlar. Olanı korkunç olacaklar.





Mesh Kullanmak Zor İştir



MECHWARIOR 3

Microprose • Simulasyon • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCI	: P166	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 8 Kişi
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Veritmed		

Descent 3

Descent'i unutmaya başlamıştınız di mi? Yok öyle yağma! Ne demiş büyüklerimiz: The Legend continues!

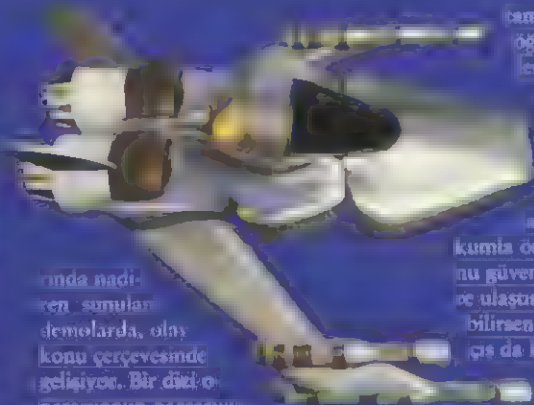
Dana önce en az birkaç defa Descent oynamışsanızdır muhakkak. Bazı bölümlerde taktikleriniz yerler de olmuştur tabii. Peki oyunu bitirmiş bir arkadaşınızdan yardım almak için odaya haritayı tarifi etmeyi denediniz mi hiç? Su yer var ya hani tüneller uzayıp gidiyor, karmaşık bir labirentin sonunda patlatılması gereken bir reaktör var. Yok yok orası değil. Falanca anahtar aldıktan sonra diğerinin bulunduğu odaya girmek için filanca anahtar bulmanın gerektiği bölüm. Hatırladın mı? Hehl işte orada ne yapman gerekiyo a-bi? N'oolur söyle kulun kölen olayım gibi saçma sapan sorular yönelmek zorunda da kalmışsınızdır o halde.

Descent2'den bu yana omrumun üç güzel yılını daha geride bıraktım ki bu süre bir action oyununu beklemek için pek kısa sayılmaz. Descent: Freespace hesabı katmıyorum çünkü onun hikayesi bambaşka. Hanırlarsanız serinin yaratıcısı Parallax Software seriyi iki farklı yönde geliştirmek için Volition (Bu Freespace'i yapan oluyor) ve Outrage olmak üzere ikiye ayırmıştı. Diğer firma olayı bambaşka bir çizgiye çekmeye çalıştığına göre Descent3'ü gerçek varis olarak görmek gerek.

Oyun sizi maziye, 486'lı günlerinize geri götürüyorsa 360 derece hareket etme imkanı sağlayarak FPS türünde en iyi açılımı da hatırlayacaksınız. İnsanların hala Doom'a tapığı o günlerden bugüne popülerliğini koruyan bu ismin başka bir başarısı daha vardı. Zamanında önemsenmedi belki oysa 8 kişiye varan çoklu oyuncu seçeneğiyle ilk kez bu seride tanışmıştım.

360 derece hareket imkanı

En iyisi Descent tarihi dersine son verip konuya girmek. Elimde 2CD'lik bir oyun duruyor. 210Mb'lık minimum kurulum seçeneği dışında tam kurulum 1Gb'lık yere kıyma anlamında. Bu da bir çeşit rekor olsa gerek. Sandığınız aklıkta ara sahnelerle karşılaşmayacaksınız. Açılış görüntüleri ve görev ara-



larında nadiren sunulan demolarda, olay konu çerçevesinde gelişiyor. Bir düz operasyonun parçasıyız ya, konu da ne konu.

Uzay geminizi parlatmaktan son anda kurtarıyorsunuz ama şimdi gerekli yardım ulaşmadığından bilinçsiz vaziyette uzayın derinliklerine doğru sürüklenmektesiniz. Derken birkaç adam çıkagelip sizi kurtarıyor. Meğer onlar bir grup bilim adamıymış ve iyi bir pilot arayışındaymışlar. Bu devirde her yardımın bir karşılığı var tabii deyip onlara katılıyorsunuz. Onlar tüm bilgisayar sistemlerini etkileyen şeytani virüsle ilgili, şüphelerin PTMC isimli firmaya odaklanmasına neden olacak delillere sahiptirler. Bir süre sonra hayatınızı tehlikeye sokan uzay gemisi kazasında önceki patronlarınızın sorumluluğu ortaya çıkıyor.

Sen şükret ki konu var demeye kalkmamalı çünkü zaman içinde sizde hikayenin oyuna yansımaları son derece kısır olduğunu fark edeceksiniz. Bölüm aralarında kısa metinlerle bilgilendiriliyorsunuz ve görev sırasında yeni gelişmelerden tümüyle soyutlanıyorsunuz. Şeytani bir virüsün etkisindeki bilgisayarlar da bu Descent3'ün parçası yapmıyor. Zaten konudan bihaber olsanız da görevleri güzel güzel bitirebilirsiniz.

İkisi gibi olmak üzere toplamda halledilecek 17 görev var. İşlerin henüz tarta sarmadığı ilk bölüm gayet basit. Sevk edildiğiniz yer PTMC'nin Demos taki veri depolama merkezi. Hedef binanın alt katlarına ulaşarak oradaki veri terminaline girmek. Bunu personel kayıtlarını bilgisayarınıza aktarmak için yapmalısınız. Dr. Sweitzer'in

tem olarak nerede saklandığını öğrenecek ve binanın çıkışına geçilen başka bir gemi tarafından sıkışık temas bölgesinden uzaklaştırılacaksınız.

Farklı hedeflerin olduğu farklı görevler çeşitlilik sağlıyor. Mesela hapishaneden adam kaçırma görevinde mahkumla önce bağlantı kuruyor, sonra onu güvenliğin en alt düzeyde olduğu yere ulaştırıyorsunuz. Güç alanını kapatabilirseniz nakil gemisiyle yapılacak kaçış da kolayca gerçekleşiyor. Araştırma merkezleri, uzay birimleri ve şehirlerde geçen diğer görevler arama, saklanma, kurtarma, zamanı iyi kullanma gibi temellere oturmuş. Yine de konuyla görevlerin tümüyle örtüşmediği konusundadır ısrarını sürüyor.

Descent'in koridorları her zaman kafa karıştırıcı olmuştur. Sürekli daireler çizen ve üstüne üstlük dallanıp budaklandıkça iyice içinden çıkılmaz hale gelen koridorlar hala var ama eskisi kadar bunaltıcı değil. Üstelik macera nadiren de olsa labirentlerin dışına yani gezegen yüzeyine taşıyor. Ama bölümlerin çok büyük bir kısmının buralarda geçmesini beklemeyin.

Japonlar mı yokmu bunlar?

Koridorların basitleştirilmesi dışında poligon kaplamalı haritaların kullanımıyla bu elezarlardan daha önce gidilen yerleri tanıma ihtimali var. Amma velayetin tüm bunların yanında bir Guidebook var ki her derdinize deva olacak. "Lanet olsun! Gene mi kaybolduk?" demek yerine her yere geminizle beraber götürdüğünüz robotu tak diye çıkarıp beni düşman robotlarına veya bir sonraki hedefe görür diyebilirsiniz. Ayrıca onu takip ederek cephane ve enerjiyi nerede saklandığını bulmak ve hattı ona geminize eskortluk yaptırmak bile mümkün. Yine de bu Japon harikası her işe koşmayın, çünkü geminin dışarda olması onu düşman robotlarının baş hedefi yapıyor.

Descent3'ün oyuncu-

DESCENT 3

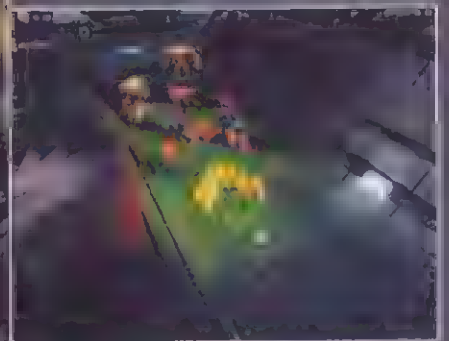
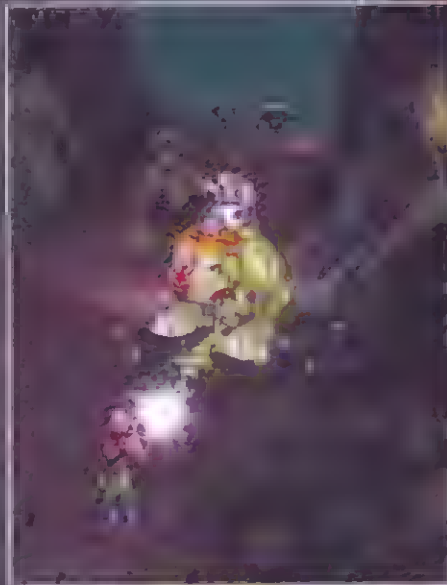
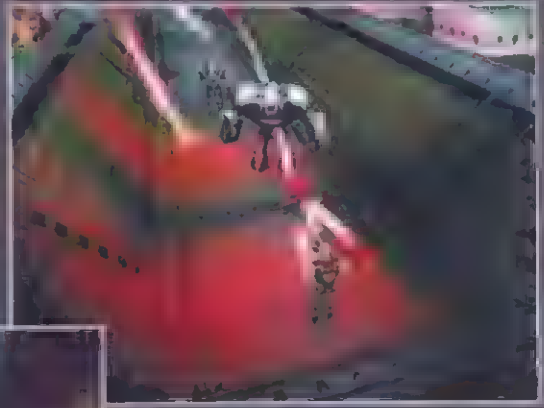
Expendable

Bizi kredi kartı masraflarından kurtarıyor
kiraladığımızı işletim sistemi

efektlerin arasında tüyler ürpertici
gezegenlerde sağ kalmak istiyorsanız bu
amblem ihtiyacınız olacak...

Efenim merhaba demeden önce haber vereyim bu oyunun çok atmosferi çok sıkı, yani bu yazıyı okuyacaksınız ya da bu oyunu alacaksınız derim. Evet oynamak için kafanızı veterince sakın hissediyorsanız oyuna başlayabiliriz, Expendable tür olarak shoot'em up, beat'em up karışımı bir oyun insan karakteri olarak önünüze ne çıkarırsanız varuyorsunuz, iki kişi aynı anda oynayabiliyor bu oyuna zevk katmasanız yanımda ortamı daha da karıştırmıyor tam cırcıma yanı. Ashda eskilerden C64, Amstrad zamanlarında özellikle müdürümle beraber oynayıp beraberce hayran kaldığımız, İkari Warriors ve daha sonra çıkan Victory adlı oyunları oynayanlar Expendable'yi görünce de aynı tür olduklarını anlayacaklar, başka benzerlerinde oyunun kendisine daha çok benzeyen (efektler açısından) Amiga'daki Warzone sayılabilir. Fakat aralarında bir fark var Expendable benim gördüğüm en abartılmış ama insanı rahatlatmayan görüntü efektleri içeren oyun, yapımcı firmanın Rage olduğunu düşünürsek yine üstün efektleriyle dikkat çeken Incoming oyununa oynayanlar anlayacaklardır durumu ama Expendable'de kat kat abartılmış patlama ve çık efektleri habermiz ola. Ayrıca bendeniz maplere hayran kaldım özellikle atmosferi insanın ağzını açık bırakacak class'ten, Unreal'e efekt ve ortam açısından çok benziyor. O yüzden pur-maplerini görmek için bile mutiaka oynamayı denim, seveceksiniz...

lak beyaz tonlama görüyor ve bazı objeler bembeyaz görünüyorsa hasta var demektir (zaten o oyun açılışında da menu baya parlak okuyor normalde göre) bunun sebebi en yüklü olan 3dfx driverlarından k...
lenmekte son sürücüler çekerseniz düzeliyor ve ya 3dfx den generic al-



ne çıkan her türlü ebüdik gübidik yapıya sahip olduğunuz cılcılcı ve tılcılcı silahlarla yok edip açılarda bulunan rehincileri kurtarılarak en fazla puanı elde etmek amaçındayız.

Event oyunun gerberini bol tuttuk ve sonra hemen şu noktaya değinirim, Expendable 3dfx ve Direct3D destekliyor haliyle ama ben Voodoo2 kartımda şöyle bir problemle karşılaşmıştımda başınıza gelirse dikkat edin, oyun normal çalışıyor görüntülerde (ışıklarda) ilk başta cakmasanızda problem var. Oyunun background kısımları, yağ fogging shade olacak yani ayak silinmek, eller siyah tonlama yerine par-

rücülleri denersiniz. Oyunu oynamak için bir başka yapmanız gerekirse cd de gelen crack directory si kındaki go.exe dosyasını oyun kurallı ettikten sonra tekrar üzerine kopyalamanız. Expendable sözlük anlama gereği hancanabiten olduğunu düşünürsek oyunda Güneyt modunda olacağımızı tahmin ederiz, çeşitli gezegenlerde üstün grafikler, sık efektleri, kamera açıları ve mükemmel tasarlanmış maplerde karşın-

Adres: Mithrasent
3873 A.O.

Oyunu oynadıktan birkaç dakika sonra biraz düşünmeye başlayacak ve oyunun konusunu 2873 yılında sizden çıkmış (xyophere gezegeninde çalışıyoruz) evine doğru (magnetiz gezegeninde ikamet eden) gidin ve kasa ha, manava, bakkala vs, oldukça borcu



olan bir dargelisi olduğunuz ve bu arada yokunuz kesen tiplerinde alacaklı kesim olduğunu anıyacaksınız, yoksa bir oyunda olsa birine bu kadar külmüş tiplere anlam vermek güç :) amacınızda tabiki hergün olduğu gibi 10 gezegendeki bu alacaklıları atlatıp evinize sağ sağımlı alıp bu günü de kurtarmak olacak. Zaten oyunun bitirince adaman ohh bea çekip alınmış silmesinden ve mutlu olmasından olayı pekiştiriyor.

Expendable 1.0 oyununun özellikleri

Oyunun oynanış stili ye yarak, silahlar genelde aynı dolayısı ile sadece dediğim gibi muthiş haralarda oynamıyoruz, ve bu tarz oyunların 10 senedir olan klasik kurallarında aynıyken mevcut Expendable 'da, vardugunuz düşmanların ve objelerin parılması, bonus puan veya silah bırakması (zaten silah gökten yağıyor sesmen), secret yerlerin olması (silah ve bonus açısından) ve en önemlisi her mapin sonunda o mapin bir maddesi pardon patronu (bizim Sinan gibi muah) yaşı boss olması ontarında kafasında çanak çömlek kurması şeklinde olay devam etmektedir (bu satırı okuyamadığınız taktirde muhtemelen bizim boss ve kuvvetli silahı makas makamı geçemedik demektir :)) Oyundaki diğer ilginç bir noktada tüm yaratıkların mapli bossların ve çok ilginç çizimler (ben oyunun grafiklerinin isanması Mustafa Topaloglu'nun yaptığına ayiden siye inanmaya başladım) gerçek atmosfer mükemmel önsi helle for shading ve transparency waters etahane mutlaka izleyin. Tamamen 3D zartarlanmış oyundaki kamera açıları


nında renkli anahtarlar lazerli kapıları açmanızı sağlıyor, açtığınız kapılardan çok farklı ve büyük ortamlara girebilirsiniz buralarda kamera tam arkanızdan görüntülemeye başlıyor, birden tomb Raider havasına giriyoruz. Map in içine harika entegre edilmiş kahramanımız zaman zaman üzerimize düşen dev tasarlara yer harika entegre ediyor, çünkü zamanında geçtiğimiz oev.ış blogo patlamalardan üzerinize devrilebiliyor e-yuzden büyük blokları altından geçerken dikkatli olun derim, bu arada arkadaşlarım ve saygıya değer arkadaşlarım duyduğunuzda biraz acele etmeniz iyi olur çünkü süreniz bittiginde harcama yaparsınız.

Expendable 1.0 oyununun özellikleri

Expendable silahları ise gerçekten eğlenceli emvay çeşit patlama efektini veren bu enteresan silahlar gene türüm daha önceden de kullanılan klasik silahları, fakat lazer pointer gerçekten çok güzel bir silah kurması çizgi çıkıyor silahın üstünden ve hareket ettiğinde lazerin kırmızı ışık etrafına dinamik ışıklandırma efekti veriyor gerçekten çok hoş zaten oyundaki tüm ışıklar dinamik hesaplama (Quake2.3 ve Unreal gibi) Silah okunmazlık pek olacağını sanmıyorum çünkü vardugunuz her objeden ve yaratıktan illaki bir şey çıkıyor ve bunlardan herşeyde yarar. Ayrıca bazı teleportlardan bonus yerlerine ulaşanıp oradan ylık lüce abartı silah verip as alop güçlenmeniz olan. Ben oyun

ralarındaki ve ıslanmış bossların, mapların patlama detaylarını çok sevdim herçekten her bir parçasını görüyorsunuz efektlerin. Kontroller ise son derece kolay bir şekilde ayarlanabiliyor. Fakat oyunun pek pekni 3D olması nedeniyle strate tuşu eklenmiş daha kolay hareket etmek amaçlı. Yine bu özelliklerde Quake, Tomb Raider tarzı oyunları oynayanlar hemen kullanacaklar. Oyun başında boka verilen kredilerinizi kredi kartı gibi boka harcama yapın çünkü daha çok geçmeniz gereken bölüm olacak haberinizi olsun zaten size kredi kaybetirecek şeylerin başında azer parçaları, lazer kapıları ve boss ların kafasına atıldığı cd kapakları ve çeşitli makas varyasyonları geliyor, ayrıca bölüm sonu canavarının ağı cepten arayıp hanı herde kaldı yazı demesinde onun etekli silahlarından biri.

Expendable 1.0 oyununun özellikleri

Valia ben açıkcası oyunu yapan programcımnda, grafikerinde, firmamında gözlerimden öpmek istedim, müziği biliyor herif senesi meçhul u zaybilmeme oyununa 76 ların akımı müziğini uyarlamış ve çok güzel olmuş orunda gözünü öpmek geldi şimdi içimden. Son olarak oyunu oynadıktan sonra sizden iki şey yapmanızı isterim. ammeniz veneme çağrıldığında koltuktan kalkıp strate ile yürümeye kalkmayın (sakın çıkarmayın hak). Bir de eğer çalışıyorsanız yarın sabah iş gittiğinizde patronunuza tip tip bakıp "acaba bunun highpoint'i neremi? moduna girmeyi. Ha patron demişken oyunun final boss'u yani en büyük patronu en son mapta sizinde bir zam konusu görüreceksin. Ben şahsen kendisini gördüğümde maşaları ve kadar tamim edici olduğunu, kendilerinin bugun çok yakışıklı göründüklerini söyleyip müsadelerini istemişim ama kendileri sanırım beni görmeyip üzerime bastılar. 

EXPENDABLE

Rage • Shoot'em up • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCI	P166	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	Glide, Direct 3D		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★★★★★★★★		
Oyun İki	: Haziran 99		
Label CD			

SAGA: *Rage of* the Vikings

Önce, "Nasıl dağın tepesinde
diğer halkın birinde "öl-
diye bir halk yaşamış.
Bu halkın başı üzerinde bulundu-
ğu gezegendeki diğer ırklarla de-
vamı derde girmiş. Ne yapı-
lırsa yapılırsa yitizilirdir savaş-
maktan kurtulamamışlar. Kılıçlar
yönümüyle kılıçları kırılmış; ö-
zük kırmak işlemişler, tahadan
kocaman aş yapmışlar, su da bar-
mış; bavy yapmışlar, rutmamış.
Her bir eksikliği varmış, kimse
farketmemiş. Bir gün toplantı ya-
parlarken; küçük bir çocuk öne
çıkmiş ve "kral çıplak" diye bağırmiş.
Ama kimse takmamış; çünkü bu ülke-
nin bir kral yokmuş meğerse. Bunun
zoru her yere ilan vermişler, ve bir
kral aramışlar. 10 sonunda iki demiz-
teden yitizerek bir yepyeni adam gelmiş ve
hepsi kral olmak istediklerini söylemiş.
Savaş konusunda karar almış
oldu eden bu adamların sağ
hep bir çift
üzerine ülke

çözüm ve sizleri hak ettiğiniz yere getireceğiz; bu dünyanın hakimi olmanızı sağlayacağız. Bunun için sizlere Odin ve Valhalla üzerine yemin ederiz *

rum.) yfnerip, gellipirip, sava



1984, halik tutup aya çıkacak, halkın
ve meklerin çoğalmasın sağlayacak
niz, sonra ise ordu, silah ve ateş.

Öğünde çeşitli klanlar (ırklar) var.
Her ırkın kadını, erkek ve büyüğü ol-
mak üzere üç tip insan var. Erkekler
kızlarına gelecek her türlü ameliyi ya-
parken (hergün yiyerek üretme, bina-
rıkuuma, savunma ve geceleyin dövme)
yıkılı gynamı, kadınlar ise sayamak
dışında her şeyi yapıyorlar; üstü-
dünlük için toplama ve bina kurmı-
larında erkeklerden daha
Büyüktürler ve özl. büyütme-
mek dışında bir tek amaçları
Dünyanın dışında bilmedikleri

de etkin bir şekilde kullanabilirsiniz. Büyütmeye ve geliştirme işlemleri genelde adımlar halinde yapılır. Örneğin, bir ürünün depolanması için gerekli alanı almak zorunludur. Bu alanın büyümesi için de önceki adımları tamamlamak gerekir. Burada önemli olan nokta, her adımın kendi içinde tutarlı olmasıdır. Aksi takdirde, ileride beklenen sonuçlara ulaşmak mümkün olmaz.

Bu noktada, bir ürünün depolanması için gerekli alanın büyümesi için önceki adımları tamamlamak gerekir. Burada önemli olan nokta, her adımın kendi içinde tutarlı olmasıdır. Aksi takdirde, ileride beklenen sonuçlara ulaşmak mümkün olmaz.

Oyunda bu madenlerin dışında bahk tutabilir, ekinleri biçebilir, meyve toplayabilir (büyülmüş olmayan cinsinden), hayvanları ve ineklerinizi kesebilirsiniz.

Yiyecek ise insanların seks hayatını olumlu yönde etkiliyor. Hamsi aylık 45 ayı şey yapmaz misali, yeterli yiyecek olmayan evde sadece televizyon izlemek başka bir şey yapılmıyor.

kalmaya devam ediyor. O yüzden çek topladıktan sonra bunları her hangi bir eve gödürün. Burada yeterli yiyecek bulduktan sonra (ki bu sayı kıtlanı rakamı degiyor. Mesela devlerde 8' ken, dwarflarda 3) biri dışı olmak üzere iki bireyinizi bu eve kım ve bir süre onları yalnız bırakın. Eve bastığınızda önünüzde gelen çubuk dolduktan sonra halkın te yeni bir birey eklenmiş demektir.

Ama maalesef bu bireyler pek çocukluklarını yaşama fırsatı bulamıyorlar. Çünkü hepsi ergen kişiler olarak dünyaya geliyor. Yarınyunda BCB'deki gibi, ancak büyüklük, yaşlılık gibi özellikler pek gerçekçilik... 1). İnkelerin de bu durum biraz farklı. Onlar için öncelikli

İsmik olan şey ise sadece tek bir kişi.

bir ineği kendi kendisiyle takılıp ya-
mam yapıyorol inek iste, başka ne bekle
bir ki 21 (aslında buraya "cryo info" de
beklenir ki "yazınam gereksiz" ama
yazınıyorum, adamları severim; hattı
yakında Atlantis 2 ile Time Machine'
okartıyorlar ya on yüz bin kez daha
yok sevecem, o yüzden laf yok-cryo'ya)
Neyse genel olarak oyunun mantığını
anladınız şimdi biraz ayrıntılardan bah-
sedelim isterseniz:



BİZ GİDERİZ SAVASA, HEY, SAAYAASAAA!!!

Oyunun diğer tüm benzerlerinden en büyük farkı "subjugate" denilen olay. Yani diğer bir deyişle bir ırkı yok etmeden ele geçirmektir. Böylece o ırkın tüm binaları ve bireyleri sizin gücünüze kavıyor ve hemencecik sizin tarafınıza geçiyor. Yani hareket eden her şeyi öldürmek gibi vahşi, pis, iğrenç ve de kaotik bir düşünceden uzak kârdeslik, hoşgörü, güven ve sevgi dolu bir yaşamı sunuyor bu seçenek size...

Yalnız bu yaşam için üç şeye ihtiyacınız var: 1- Öncelikle ele geçireceğiniz o ülkenin başkentini bulmanız lazım. Bir tek başkent (normal evden farklı görünüyor, başkent olup olmadığını ancak yandaki subjugate ikonuna basıldıktan sonra binaların üzerine getirerek anlayabilirsiniz. Eğer ikon sarıysa, başkent tam karşınızda demektir. Yalnız dikkat edin siz başkent alırsanız diye bilgisayar tüm adamları kapının önüne yığıyor. Bir şekilde bunları alt edip, içeri girmeyi başarmalısınız. Bu arada başkenti alırsanız de de yıkmayın. Hem ben sizin demedi mi kârdesleri bu kadar uzun paralıca yapmıştım diye. Çeşitli olarak iktidare kapıycam işte)) subjugate edebilirsiniz. 2- Honoufunuz, yani şerefiniz önemlidir, haysiyetiniz, hacmizi diğer klandan yüksek olmalı. Bunu ancak ve

ve ancak savaşarak artırabilirsiniz. Tek bir tane bile adam öldürseniz honoufunuz artar.

Oyunda yaz ve kış olmak üzere iki ayrı mevsim var. Mevsimler arası tek fark derin olmayan suların donması (ve dolayısıyla üzerinde buz pateni yapabilmemiz) ve meyve ve tarım ürünlerinin yok olması. Bu yüzden yazın geysik, balık, kurt gibi hayvanları avlayıp kışın kaybetmektense (çünkü kışın kışın da yaşatabilirizler), ekinlere ve meyve ağaçlarına öncelik vermenizi tavsiye ederim.

Bina yapımında en çok evlere önem verin. Ancak böyle kalabalık bir kitleye sahip olabilirsiniz. Kalabalık bir kitle ise kalabalık bir işgücü, kalabalık bir anne baba adayı ve kalabalık bir ordu demektir. (Aklıma gelmişken; adamların savaşçı yapmak için özel bir çabaya girmenize gerek yok. Çünkü savaşçı erkek olan her birey delikanlı doğuyor. Yani doğuşun Conan.)

Binalarınızın dışında bir transport diğer savaş olmak üzere iki tür gemi yapabilirsiniz. Bu gemilere ne kadar çok sayfa koyarsanız o kadar hızlı gider (ama elbet her şeyin bir sınırı var, 99 model Kawasaki CX-8000 olacak demiyim). Gemiğinizin yelkenleriyle set halinde geldiği için rüzgardan etkilenmemiz de kaçınılmaz olacaktır. Mürettebatınızdan başka yokuş ve her türlü maddeyi de alıp, gemiyi bir depo aracı olarak kullanmanız mümkün tabii.

Oyunda zaten sihirli meyve bulmak zor. Bulsanız da büyülerinizi kuvvetlendirmeniz 666 kat daha zor. Kuvvetlendireniz de en fazla 1 (yani bir) büyüyü yapabiliyorsunuz. En iyisi sallayın büyüyü müyyü; ahı elini



ve küheş sopayı; daim önünüze gelece. Hem delikanlı viking böyle fireballını, lightning boltunu sallamaz.

Sol taraftaki bilgisayar ikonunun yanındaki ikonlardan o andan sahip olduğunuz her şeyin bilançosu ve diğer ırkların isimleriyle renklerini görebilirsiniz. Yanlarındaki sayı ise sizi ne kadar çok sevdiğini (aslına bakarsanız ne kadar nefret ettiklerini) gösterir.

Oyunda ara ara karşınıza çıkacak olan mezarlardan veya altarlardan yazıyan ölümler ya da büyü kükü ve kinkler çöğürmeniz bile mümkün.

İlk kez oynayanlar tabii ki ve ille ki tutoriali oynayacaklardır. Aslında bakarsanız tüm tutorial görevlerini bitirmiş hâlinin ne bu yazıyı okumasına gerek var; ne de çıplak ayak düz koşu yapmasına.

Peki hala, son bir genel bakış: Pek bir değişiklik yok. Biraz süslümsü bir şehir yap-geliş-öldür ya da eğilmeçin seremonyisi. Açık ve net bir süre sonra bayar. Grafikler ve müzikler de abartı bir şey yok. Başta eğlenceci sonra çeşitliliği ve atmosfer yetersizliğinden sıkılır.

Odin bu oyunu görse, vallo Valhalla'yı kafanızca yıkardır. ☐

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel
volkanos@gmail.com, quedes@gmail.com

7

SAGA RAGE OF THE VIKINGS

CRYO • RTS • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCI	P133	CD-ROM	: 4-Hızlı
RAM	16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	Direct 6 X		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
SES/MUZİK	★★★★★★★★		
Bilgi için	: www.cryo.interactive.com		
Level CD	: Verilmedi		

Midtown Madness

Yarış oyunlarına yeni bir soluk...

Yaz aylarında sıcak hava dolayısıyla yaşadığımız bu kışkintılı günlerde her ne kadar ova kapalıp bilgisayar ile uğraşmak moronluk gibi görünse de bu kadar mükemmel oyunun anlaşılması gibi bir arada çıkması bile moronluk yapmaya zorluyor.

Her yerinden ter fışkırtarak oturup oyunları oynamayıp süper benlere yönelmiş olmak ne kadar fedakarlık isteyen bir eylemdir? Umarım yazılarda Metallica konserinden falan bahsedip okurun gönlünü kazanmayı amaçlayan zenginleşmek sanımı bir üslup kullanmaya çalışıyorum. Ben size oyun ile ilgili bilgiler vermek istediğim bir dergiden Metallica konseri anılarımı anlatayım ki E-mail'lerle gelen eleştirileri kulak arkaya etmedim ama bu derginin çıkışından sonra abim oku bizi olay olmadıktan sonra benimde üslubum bu kadar kötüleşti mi? Olayın bu konuya dönmeye çalışıyorum umarım sonuçları iyi olur.

Herkesin beklenmesini veriyor. Total Annihilation yapan ekibi bünyesine kattıktan sonra oyun piyasasına da dönmeye başladığını açıkça gösterdi. Age of Empires ile yakaladığı dünya çapında başarı AOE gibi klasik bir kısıtlı kaynakların etkin kullanımı oyununun üstünde Microsoft'un etkin olduğunu, Microsoft'un ikinci büyük başarısı ise bu daha önce örneği az görülmüş orijinal konuları mükemmel teknik unsurlar



ile harmanlayarak oyun piyasasında kendilerine büyük yer edinen Madness serisi ile geldi. Sonuç Microsoft'a oyunun gene beldendiği gibi iyiymiş. Bu haldeki son örneği Midtown Madness serisinin diğer örnekleri gibi orijinal bir konuya sahip. Gerçekçi ile birebir tasarlanmış bir şehirde araba kullanma...

Bir çok insan arabaları ve araba kullanmayı sever. Kullanmak için en iyi olmayanlar ise Ferrari resimlerini biriktiren NFS oyuncular. NFS bu araba kullanma tutkusuna ne kadar ilgi ve ne kadar hissettirir hissettiren araba ile serbest

hissedilmesini sağlar. NFS oyununun gerçeklik duygusunu size hissettiremez. NFS oyununun bir diğer özelliği ise F1'inin hızını kesip o yolda uymaya çalışmak ancak size cümle atama ve izleyecek bir olay korumu yaratır. Cerrahce kesi gibi yarışa birinci gelmek dışında varolan ikinci amaçlarınızda olduğu oyunlar dışında tüm yarış oyunları aynı amaçları içerir. Midtown Madness yarış içinde bir yarış amacı dışında yarışın seçtiği ortam ve değişik yarış stili ile

başlı başına yeni

bir fikir. Şu ana kadar hangi başarılı oyuna bakarsanız başarısının altında orijinal bir fikir üzerine kurulmuş olduğu ve oyun dışatının lineer olmadığı görülecektir. Bu oyunda da ister istemez bir yarış oyunu olmasından dolayı hissedilen aşırı gidişet şehirden arabaların hızını verdiğiniz heyecan ile oynamayı keyifliyorsunuz.



Midtown Madness
Eğlence

Buna rağmen oyuna Chicago şehri bir bir göçürmüş olmaları ve ragmen aynı maket bir şehirde geçiyormuş gibi hissetmeniz engel lenememiş. Derinlik kurulu ile baları derde girmesini oyun daha fazla insana ulaşsın diye insanlar ezebilmeniz de engellenmiş. Bu da her ne kadar bazı insanlar için gerçek bir özellik olsa da gerçekçi bir araba yarış keşidi. Bunun yanı sıra arabayı insanların üzerine sürdüğümüzde çeşitli atakasyonlar

yaparak sizden kaçıyorlar. Yalnız bu eleştiriler dayanarak sıkıştırıp hızla çarpışırken ya da yavaşça arabaları arasında kaldıklarında dahi bu olayı büyük bir sükunetle izliyorsunuz. Oldukları yerde duruyorlar. Daha sonrada hiçbir şey olmamış gibi çarpışmış adamlar yollarını devam ettiriyorlar. Ne güzel değil mi? Chicago'daki insanları arabalar esemiyor. İnsanlar insanlar.

Bunun yanında şehrin kendine özgü çarşıları, oyunun yeterli kadar yansıtılmış.

Chicago'nun 100 km'li saatin yolu onlara arasoket ve şehre özgü dünyada farklı binlerce oyuna aktarılmış. 94 değişik araç kullanabiliyorsunuz. Bunların arasında bir quonix ve büyük bir kamyonunda var. Bu bunlarla sokaklarda gezilmek gerçekten zevkli. Oyundaki araçların özellikleri, markaları EArts nezdinde aynı markaların lisansları ile bulundurulduğundan kullanılabiliyor. Bu biraz da olsa sıkıntı yaratıyor. Örneğin bilerin fişik yapılarında oyuna hayli iyi aktarılmış. Böylece değişik yapıdaki araçları kullanırken kontrol zorluğu hissetmekten çok araçların hafif, ıstak ve ya uzun olup oyunun etrafına direkt olarak yansıyor. Çarpışmalarda kullanılan fizik modelleri.

En az NFS'den Serakes kadar baskın bir şekilde kontrol zorluğu hissetmekten çok araçların hafif, ıstak ve ya uzun olup oyunun etrafına direkt olarak yansıyor. Çarpışmalarda kullanılan fizik modelleri.

Oyunda arabalar üzerindeki yansımalar da bugüne kadar duyulmuş ya da görülmemiş.

Yansımalar her ne kadar NFS'deki gibi sabit olsada ben pozisyonlarda dikkatli bakıldığında aslında aslında yansımalar görüyorsunuz.

Guardian of Darkness

Her şey bedenimin ardına geçmeyi öğrendiği o güne kadardı. Sınırı bir kez geçti mi, geri dönüyor yoktu onun için. Bedenim çok daha gerisinde kendi karanlık köşesinde saklanmış zihnimin gücünü buldu. İkin, sonra da onu kullanmanın yollarını. Fiziksel varlığının öne taşıyamayacağı yerlere gitti. Sıradan insanların asla göremeyeceklerini gördü.

Korktu

Sonra, korkuya da iniyacımın olduğunu fark etti. Korku bilinmeyenlerden, kavranamıyandan gelirdi. Onun bilince, insanlığın ve insanlığın varlığına olan güvenin o kadar ötesindeydi ki.

Görüyor, biliyor ve korkmuyor

da. Tek görmediği, zihninin tek bulanık köşesi, bir bir savuşturduğu korku ordularının ayakta kalan tek savaşçısı, kendi geleceğiydi.

Evet, doğru bildiriz, yine seçilmiş olanı yönetiyorduz. Biliyorum, az da yorulduğunuz ama sabır ve vakte kadar bu işlerden elimizi etegimizi çekecek, çevrelerinin tek umudu olan kahramanları değil, kendi halinde, işine, evine ozen gösteren aile babalarını yöneteceğimiz günler de gelecek. Hele şu Maxis'in yarın simülasyonu "The Sims" memleketine bir ulaşın, koşturmayın, kava dö-



üpmüş, gelsin göbün gitsin öre sevasınakmes, hepsini rafa kaldırıp, "Benden geçi artık." diyeceğimi, papa papa "Ölana bisiklet mi alışık gereği hayır kere" ama karnem de iyi geldi hanı, kız da herçüğe zam istiyö, n'aracak kız... gibi muhabbetlere vereceğimi kendimi: Dedim gibi sabır, az daha sabır. Hele şu gerçeküstü, ağır sınırlarımı yok sayıp ordan burdan fırlayan yaratıklara bir el atalım, onlar aradan çıksın, biz sonra sizinize devam ederiz.

Dostlar, Ekna'ya merhaba deyin!

Kazınmış kafası ve çin podyumlarından esilenenmiş yeni kreasyonu ile ilk bakış



ta tipik bir "çekirge"? Fakat Ekna öyle görüldüğü gibi Kung-fu ustası bir elemanı değil, o bir şeytan çıkarıcı keşi. (Çölmeyin, exorcist-monk'u tam tercüme etmeye çalışınca böyle oluyor tabii). Ekna'nın bağlı olduğu "The Gate" adlı gizli organizasyon, William Burnst'u onun eğitimini tamamlaması için görevlendirmiş. Burnst de bir zamanlar yüksek zihinsel yeteneklere sahipmiş, ama geçen



ayllar sadece gençliğini değil, de almış. Bu yüzden bize danışmanlık yapıyor, zihinsel güçlerin (kısaca büyü) kullanılması konusunda bize yardımcı oluyor. Ve onları şu zaman kullanmak gerek. Burnst'ın zihinsel yeteneklerini zasyonun kendine verdiği min edersiniz ki bunlar birer gerçek olaylarla (bütün) yerine getirmek için varıncıyoğunu harcıyor.

Babam dedi ki, Lara Ekna'dan daha yükeğe sıracarmış, hem de daha güzelmiş

Oyunumuz, Tomb Raider'a benzer bir motor kullanıyor, ancak oynanış bakımından ele alacak olursak arcade değil adventure türünün ağırlık kazandığını söyleyebiliriz. Lara'nın artistik acramaları burada yerini Ekna'nın türü büyüüne bırakmış durumda. Dedik ya Kung-fu'cu değil bu adam, öyle hop-

lamak zıplamak yok. Ağırbaşlı olacak-sın, konsantre olacaksın, gerisi zaten gelir. Büyüler az sonra, önce oyun ek-

ranı. Sol alta yüzünüzü göreceksiniz. Kelsiniz, melinsiz ama yakışıklı adam-sınız hanı. Bu gösterge yaşam enerjinizi belirtir. Mavi rengin sifirlendiği anı görmemeye gayret edin. Sağ altta



en elinizde tuttuğunuz eşyaları görmek bulunuz. Enerji tüsu ile eşyaları kullanabilir ya da birine verebilirsiniz. Ortada alta yanyana üç büyü adı yer alacak: büyüün hemen altında bulunan sayı büyüü kaç enerji harcayarak yapabildiğinizi, büyüün adının hemen üzerindeki +1, +2 gibi ifadeler de büyüün kaçınca seviye olduğunu gösterir. Bir de

Normal büyü (Normal büyü). Oyunda toplam 13 normal büyü, 15 de savaş büyüü var, ama hen şey sırayla. Başladığınızda üç beş büyüünüz var size verilen. Bunların bazılarını size verildiği anda kullanabiliyorsunuz. Bazı-

ları ise daha sonra kullanabilirsiniz. W ve S tuşları büyüü seçmenizi sağlar. W tuşuna basarak büyüü kullanmanıza yacıyor. Ancak büyüü almak isterseniz E tuşuna basarak büyüü ekranına göreceksiniz. Ardından satın almak istediğiniz büyüün ikonunun üzerine tıklayacaksınız. Soluk renkli ikon renklenecek ve büyüünüz olacak, tabii belli bir miktar enerji puanı düşmek kaydıyla. Kimi büyüleri birden fazla satın alarak daha üst seviyeye çıkarmanız mümkün, ancak büyüü ekranında en solda yazan seviyeden daha yukarıya çıkarmanız mümkün değil. Bu ekranın sağladığı bir diğer kolaylık, büyüleri 1'den 9'a kadar numaralandırabilmeniz. Böylece oyun esnasında uzun uzun seçme tuşuna basmak zorunda

Might & Magic VII

Might & Magic VII Bu yıl çıkması beklenen bir grup yeni nesil 3D FRP'nin öncüsü

Sıcak bir yaz günü. Göztepe. Genç ve yakışıklı dergi yazarı bilgisayarının başında yazısını yetiştirmeye çalışmaktadır, o esnada kapı açılır ve annesinin arkadaşı-nın gıcık veledi yalak yalak sırtarak i çeri süzülür.

Hayrola abi yazı mı yazıyorsun?

-Hayır klavyenin üstünde şınav çe kıyorum töbe töbee...

Hahaha çok şakacısın.

- Dergide okudum CIA'nın bilgisayarı kırılmışlar sen de kırabilir misin?

Hayır ama gitmezsen kafanı kırıcım.

- Anemler gıt bilgisayarla oynadı sende FIFA 99 var mı?

-Hayır Word 97 var.

-Hadı yaa ben gittikten sonra sen yine yazarsın.

-Çocuğum bela mısın sen. İsim gücüm var burda.

Bana ne, bana ne...

-Hadı güzelim ikile.

-Annece oynatmıyo.

Şimdi oynaticam, ne günah işledim yarabım.

İzin ver de oynasın hevesini alsın çocuk ayol noolucak.

-YETEER LAAAAAN...



Bir grup hıyarın uç kuruş fazla kazanıcaz diye atmosferin içine etmeleri yüzünden bastıran cehennem sıcakları ve tepemde gerçek gerçek konuşup duran veler gibi doğal ve yapay felaketler le uğraşarak son derece ağır çalışma koşulları içinde bu yazıyı yazmaya çalışıyorum. Hem de ne için? Okuyucularının yüzde 95'i erkek olan bir dergi için.

Herhalde Erkekçe'nin bile daha çok kadın okuyucusu vardır. Oysa ne hayallerle gelmişim. Seni meşhur etmez ondan sonra hatunlar gırla diye kandırdılar ühüüeee. Pardon sanırım sıcak yüzünden beynim eriyor. Tamamen erimeden şu yazıyı bitirmeliyim.

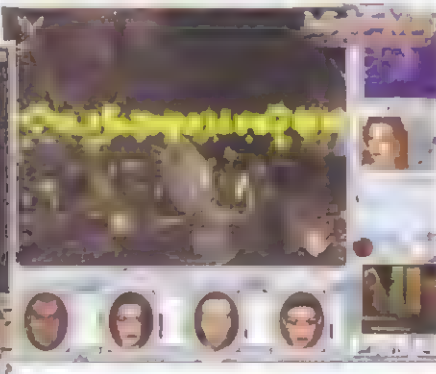
Might & Magic 6'yı alın, 3D hızlandırıcı desteği ekleyin, yapay zekayı geliştirin, yeni bir senaryo yazın, biraz daha makyaj yaptıktan sonra beşamel sosu dokup hafif ateşte kızartın (zavallı beynim gibi). İşte Might & Magic VII servise hazır. Aslında biraz abarttım, MM7 pek çok yenilik içeriyor, ama altındaki grafik motorunu 3D desteği ekleyerek aynen kullanmaları oyunun teknolojik açıdan çağın biraz gerisinde kalmasına neden olmuş. Geçen sene bu zamanlarda MM6 çıktığında grafikleri herkesi tatmin etmişti, hem de 3D desteği bile yokken. 3DFX kartları ise yeni yaygınlaşmaya başlıyordu. Yarın bir de bakmışız 'Kazım abi dun sanal gerçeklik modülünde FIFA2009 oynarken Brezilya'ya beş çektim' şeklinde konuşmalara tanık oluyoruz. Sıcakları da dikkate alırsak bu gıdışle yakında kıya

met kopabilir bence. Her neyse bu tartışmayı her sene sakallı bebek doğdu haberi yapan magazin basınına bırakıyorum. Ne yanı onlar oyun açıklamaya kalksardı bizim hoşumuza mı giderdi?

Onur ya da Kan

Might & Magic VII bir adada başlıyor. Kasabanın başkanı Lord Markham kazananın toprak ve ünvan sahibi olacağı bir yarışma düzenlemekte. Ödülü almak için bazı objeleri lordun malikanesindeki yargıca getirmek gerekiyor. Ada aşlında bir alıştırma görevi niteliğinde. Kuzey batıdaki bataklıkta Dragonfly denilen dev bir sinek turu yaşamakta. Bunları öldürdüğünüz de üzerlerinden para çıkıyor (çok mantıklı). Ayrıca Dragonfly kraliçeleri ateş puskurtebiliyorlar. Eğer sizi zorlarsa kasabaya ya da tepedeki köprünün karşı yakasındaki maceracılar doğru kaçın. Sinekler diğer insanları görünce sizinle savaşmayı kesip yollarına çıkan ilk kişi ile ilgilenenektirler. Oyunun başında Guild'lerin olduğu tepedeki adamlardan biri ile konuşunca Fireball atan sihirli bir değnek sahibi oluyorsunuz.

Adanın en kuzeyinde Pedestal denen bir ayak üzerine oturtulmuş



bir küre var, dokunduğunuzda yaşam ve büyü

puanı kapasiteniz bir süreliğine artıyor. Şifacının çadırının yanındaki kuyulardan yaşam ve büyü gücünüzü yenileyebilirsiniz. Kasabadaki küçük çağlayanın kaynağındaki mağara Moon tapınağının girişi. Tapınak dev örümcekler fareler ve yarasalarla dolu.

Yaratıkları üzerinize çekip uzaktan ok ve büyüyle harcamaya çalışmanızı öneririm, çevrenizi sarmalarına sakın izin vermeyin. Tapınak mağaranın en dibinde. Sunağın orada belli bir zaman aralığında, durmadan karşılıklı iki ateştopu geçiyor. Ateş toplarının geldiği yerlerde birer kapı var. Bu kapılar kitaplığa ve yatakhaneye gidiyor. Buralarda aradığınız objelerden bazılarını bulabiliyorsunuz. Yalnız çevrede başka bir grup ödül avcısı dolaşıyor.

Yatakhanedekilerden biri size sihirli değneği veren adam ve konuşup da ısteddiğini vermezseniz size saldırıyor. Adanın doğusundaki mağarada dev bir ejderha yaşıyor ve objelerden biri de yine burada. Ayrıca fareler de var. Ejderhayı altetmek zorunda değilsiniz, yalnızca objeyi alıp tüyebilirsiniz. Bu arada kayıp insanların sorumlusunun ejderha olduğunu Lord'a anlattırsanız 1000 altın kazanıyorsunuz. Eğer illa ejderi öldürmek istiyorum, ben kansız yapamam benim olayım bu diyorsanız önce yeteneklerinizi geliştirebildiğiniz kadar geliştirin, sonra oklarınızı ve bü-

yulerinizi özellikle de sihirli değneği hazırlayarak mağaraya girin. Siz içeride bir tur atınca ejder girişin önünden çekiliyor ve siz de girişteki çıkıntıyı siper alabiliyorsunuz. Sonra Ctrl ok tuşuyla yana kayarak silahlarınızı ateşleyin ve tam ejder ateş püskürürken kaçın. Bu biçimde bile ancak çok uğraşarak öldürebiliyorsunuz. Lord Markham ile konuşup ödülünüzü kazandıktan sonra, gemiye binip yeni topraklarınıza gitmeniz gerekiyor ve böylece asıl oyun başlıyor. Artık Lordu olduğunuz Harmondale büyük güzel bir kasaba ama her taraf goblinlerle dolu. Buna yeni şatonuz da dahil. Harmondale'in o tesindeki topraklara da yolculuk edebiliyorsunuz. Karlı dağlardan çöllere, ormanlardan adalara pek çok egzotik yer ve birçok aç yaratık sizi bekliyor. Dolaştıkça kendinizi içinde bulduğunuz politik durumu daha iyi anlıyorsunuz. İki güçlü krallık arasında bir savaş var ve Harmondale ikisinin tam ortasında yer alıyor. Sonunda Alignment'mıza göre bir tarafı seçmek zorunda kalıyorsunuz. Yani anlayacağınız iyi mi kötü mü olduğunuz bu oyunda fark ediyor.

Genel Görüşüm

MM6'yı ilk oynadığımda oynamabilirlik detay ve grafik açısından hoşuma gitmişti ama bilgisayar için yaratılan çoğu fantasti dünyasında olduğu gibi derin bir atmosfer eksikliği duyuluyordu. MM7 konusu sayesinde bu eksikliği biraz aşabilmiş ama biraz çünkü dünya yine aynı dünya (Heroes serilerinin de geçtiği dünya). Daha açık olmak gerekirse orneğin meslek ve yetenekler arasındaki bağlantı biraz mantıksız. Paladinler savaşçıdan çok rahibe benziyorlar, Ranger'lar buyucu ve rahip buyuleri yapabiliyorlar falan. MM6'da yalnız insan dışında ırk seçemiyorken 7'de, Dwarf, Elf ve Goblin'leri de gruba katabili-

yorsunuz. Tamam ırklar arasında gerçekten farklar var, Goblin'ler güçlü ve hızlı Elfler zeki ve hızlı, Dwarf'lar güçlü ve dayanıklı oluyorlar ama ne bileyim, oyun size o ırkların havasını yansıtmıyor, a nimasyonlarda bile göreceksiniz sanki hiç birinin diğerinden görünüşi dışında bir farkı yok. İşte bütün bunlar sonunda atmosferi yok ediyor. Grafik motoru başta da belirttiğim gibi bir önceki versiyon dakinin gelişmiş hali.

Yalnız sanırım 3D desteği yeterince iyi kodlanmamış, bazen grafiklerde gerek siz yavaşlamalar ve yer kaplamalarının göğe çıkması gibi saçmalıklar olabiliyor, yani en azından benim makinemde oldu. Belki sistemdeki bir sorundan kaynaklanıyordur. Aslında sis ve yeni ışık efektleri (örneğin fireball) hiç de fena değil yine de ben bu devirde daha gelişmiş grafikler bekledim. Sonuçta bu bir FRP ve düş gücü grafiklerin açığını kapatıyor. Mekanlar alabildiğine geniş, uçsuz bucaksız sish vadiler, dağlar, ırmaklar var. Bunlar gerçek bir dünyada yaşadığınız duygusunu vererek oyuna biraz atmosfer katıyor. Bence oyunun en başarılı yanı yapay zeka. Çok çeşitli yaratıklar var ve hepsinin davranışları farklı. Bir objeye takılıp kalmaları söz konusu bile değil. Ayrıca düşmanlarınız yalnızca size saldırmıyorlar. Çevrede başka insanlar varsa onlara da atılıyorlar ve insanlar da kendilerini savunabiliyorlar. Bazı yaratıklar birbirini pek sevmiyor, yani vurup geri çekilme taktığı ile onları birbirlerinin bölgesine sürüp savaştırabilirsiniz. Might & Magic bazı ufak tefek eksikleri olmasına karşın senaryosu ve geniş coğrafi alanı sayesinde oldukça iyi bir oyun. Bir suredir bana soruyorsunuz Baldur's Gate'den sonra hangi FRP'yi önerirsin diye. Aha bunu öneriyorum. **L**

Ozan Simitçiler
(osimitciler@hotmail.com)



Might & Magic VII

300 • FRP • 1 CD

SİSTEM	: Windows 9X HD Alanı	:
İŞLEMCI	: P 166	CD-ROM : 4Hzlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer : Yok
3D Desteği	: Direct 3D	
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★	
GRAFİK	★★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★★	
SES/MÜZİK	★★★★★★	
Bağı İçin	:	
Level CD	: Verilmedi	

STAR TREK: Birth of the Federation

Yazarın Seyir Defteri: (Yıldız Tarihi 3 Temmuz 1999)

Bu gün büyük bir zevkle ve meredeyse yaşamdan kopmuş bir şekilde oyun oynarken, kendisine Yazı İşleri Müdürü ismini veren bir hayat formu tarafından iletişim hatları vasıtası (telefon, ICQ) ile uyarıldım... Bu az gelişmiş ve saldırgan canlı türü, iki gün içinde bütün yazılarını teslim etmeyen yazarlara ağır yaptırımlar uygulayacağı tehdidiyle bulunuyordu... Federasyon hiç bir şekilde tehditlere boyun eğmezdi...

Star Trek: Birth Of The Federation (STBOTF), Microprose'un ünlü stratejisi Master of Orion'a çok benziyor, ama bu STBOTF'in kopya bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Oynanış tarzı bakımından Master of Orion'a benzeyen STBOTF, aslında oldukça orijinal bir oyun. Daha önce görülmemiş ekran düzenlerini ve menü sistemleri, pek çok oyuncuya ilk bakışta çok yabancı ve çok karışık görünüyor... O kadar ki, bazı yazı işleri müdürlerinin oyunu oynamaya kalkışlarında karşılaştıkları kafa karışıklığında yaşadıkları kavram karmaşası ve stres sonucunda bunalıma girip intihar etmeye kalkışları, ancak son anda kurtarıldıkları olayı çağırıyor...

Oyunun oynanışı, kim ne derse desin, oldukça basit sayılır. STBOTF'de oyun iki ana kısma ayrılmış. Birinci bölüm stratejik kararların alındığı ve koloni yönetimi gibi işlerin düzenlendiği ana bölüm. Oyunda etkili olan diğer bölüm ise, savaş gemilerinin çarpıştığı çatışma ekranı...

Bay Spock, lütfen mantıksal bir çözümleme yapabilir misiniz?

Ana Bölüm: Oyunun idare edildiği bu bölüm kendi içinde küçük ekranlara ayrılmış durumda. Normalde galaksi haritası ekranda yer alırken, haritadaki boş bir yere sağ fare tuşu ile tıklandığında ortaya çıkan silindirik menü veya F tuşları yardımıyla geçiş yapılan alt ekranlarda ise, teknoloji araştırmaları, istihbarat/casusluk manevraları, diplomatik temaslar veya gezegen yönetimi gibi hayati işlemler gerçekleştiriliyor. Bu alt ekranları kısaca tanıtmak gerekirse:

Galactic View: Tüm uzay haritasının, ticaret rotalarının, sınırların, uzay gemilerinin ve güneş sistemlerinin



izlendiği ekrandır. Uzay gemileri tarafından ziyaret edilen sistemler, içinde barındırdıkları gezegenlerin sayısı, durumları gibi bilgiler bakımından bilinen duruma geçerler. Bir sistemin içindeki gezegenler yaşama uygun iseler, koloni gemisi gönderilerek üzerine koloni kurulur. Ancak bazı güneş sistemlerinin içinde yaşayanlar bulunabilir. Eğer, sistemde yerleşmiş canlılar Major ırklardan biri ise, yani Klingon, Romulan, Federation vs... (filimden tanıdığımız ünlü ırklar...) o sistemdeki bir gezegenin üzerine koloni kurmanız savaş nedeni olabilir. Zaten böyle bir sisteme ulaşabilmiş olmanız için, o ırkın uzay araçlarını ihlal etmiş ve sisteme kadar yol almış olmanız ki, iki Major ırk arasında bir anlaşma yapılmadan bu tür bir sınır ihlalinin gerçekleşmesi çoğu zaman bir çatışmayla sonuçlanacaktır.

Federation: *Nonstop uzayda barışın ve huzurun teminatı.*

Eğer sistemde yaşayan canlılar, Minor ırklardan biriye, yani sadece bir sistemde yaşayan ve genellikle uzaya yayılma hayali taşımayan, güçsüz ırklardan biri ise, onlarla diplomatik ilişkiye geçip imparatorluğunuza katılmaya ilna etmeli veya sıkı bir Assoul Force gönderip gezegeni eze eze ele çirmelisiniz. Elbette bu yöntemler oyuncunun yönettiği ırkın özelliklerine göre farklılıklar gösterecektir. Federation oyuncuları genellikle diplomatik yollarla ilişkilerini iyileştirerek Minor ırkların Federation'a katılmasını sağlamaya çalışmalıdır, ki aslında oyun da adını buradan almıştır.

Solar System View: Oyuncunun yönettiği gezegenlerde yapılması gereken işleri kontrol ettiği ekrandır. Binalar ve gemiler bu ekran

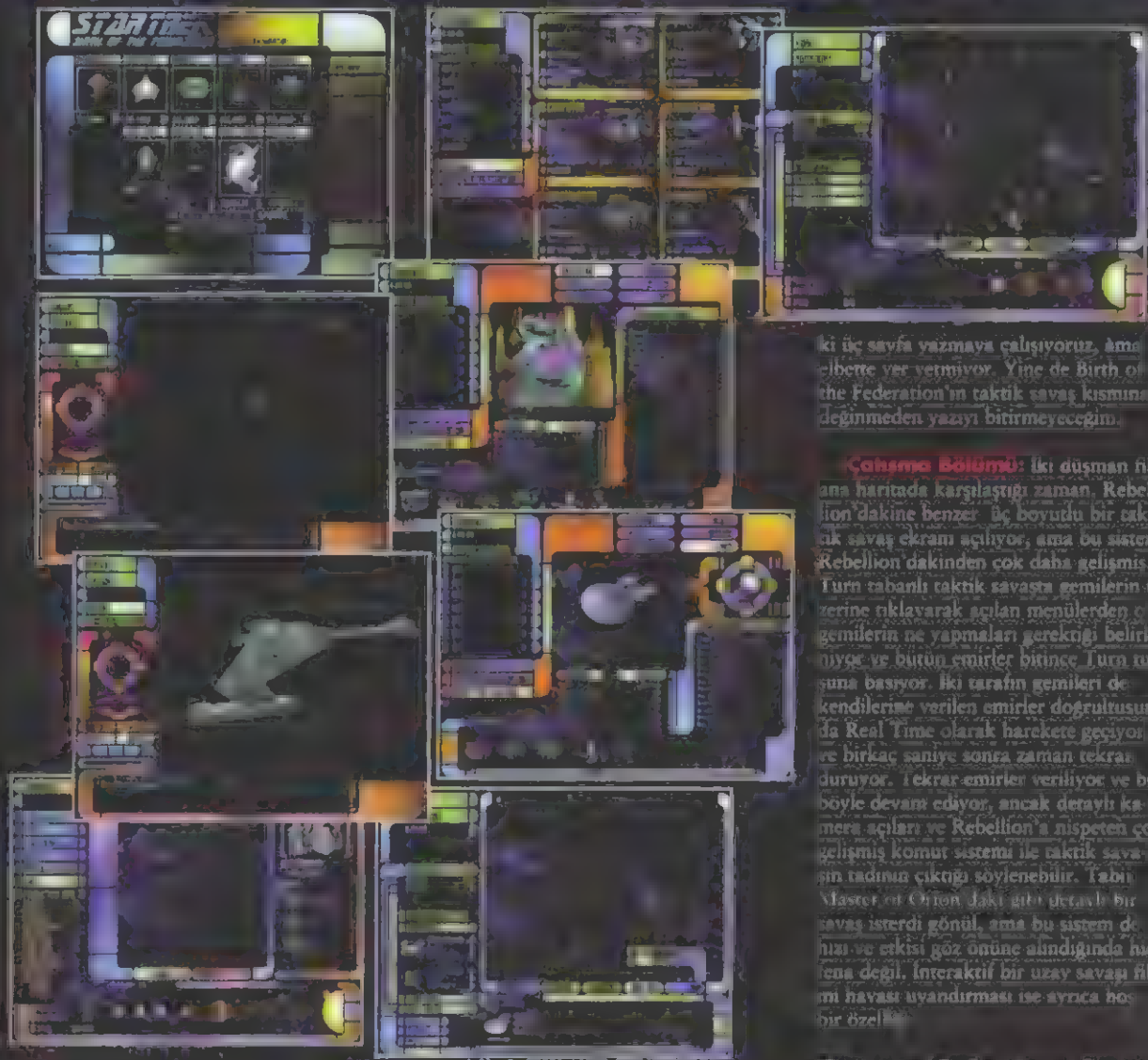
vasıtası ile inşa edilirler. Morali çok düşen bir gezegende, küçük çaplı bir askeri yönetim ilan ederek halkı dize getirmek yine bu ekran yardımıyla gerçekleştirilen bir eylemdir...

Intelligence View: Rakiplere karşı girişilen casusluk faaliyetlerinin yönetildiği ekrandır. Solar System ekranında, Intelligence merkezleri inşa edildiği sürece artan istihbarat puanları bu ekran yardımı ile istenilen operasyonlara aktarılır... Gezegen yönetimi ekranlarında istihbarat merkezlerinin çalışanlarının sayısını düşürmek çok önemli bir operasyon sırasında, düşman üstünde bulunan bir ajanımızın kaynak yeterliliği yüzünden yerinden kıpırdamaması mesajını almanıza neden olabilir.

Technology View: Bilimsel araştırmaların kontrol edildiği ekrandır... Bilimsel çalışmalar, ayırıldıkları alanlarda (Weapon, Hull Design gibi...) Level 1, Level 2 diye uzayıp gider. İşin kötü yanı Level 10'dan sonra bilimsel gelişme yoktur, ama çok şükür, bilimsel gelişmeler çok zor tamamlanıyor ve 10.Level'a kadar gelmek için bir ay falan bilgisayarın başında oturmak gerekebiliyor. Zaten teknolojik gelişme için gerekli kaynağı da doğru ve istikrarlı bir yönetim ile sürekli tutmak gerekiyor. Yeni bir teknolojik Level'a atlamak için geçen onlarca belki de yüzlerce tur boyunca eldeki mevcut teknolojinin izin verdiği silahlarla doğru taktikleri bulmak ve düşmanı yenmeye çalışmanın tadı çok başka oluyor. Teknoloji ekranının kullanımı da çok basit. Toplam araştırma kapasitesinin yüzde kaçının hangi alana ayrılacağı belirlendikten sonra, araştırmalar otomatik olarak başlıyor ve devam ediyor. Tabii Solar View'da, Research merkezlerinde yeterince iş gücü bulundurmamak gerektiğini hatırlatmıyorum bile.

Peace View: İşte pek çok açıdan en önemli ekranlardan biri. Özellikle Federation'ı yöneten oyuncu için burası hayati önem taşımaktadır. Oyun boyunca karışıklardan bütün yabancı ırklar bu ekranda temsil edilmektedir. Her ırk ile yapılan anlaşmalar Diplomacy ekranında görülebilir. Yeni anlaşmalar yapmak üzere teklifler gönderilebilir. Bazı ilginç teklifler şunlardır:

Gift: bir ırka hediye göndermek de



mekor. O ırkın sizin hakkınızdaki düşüncelerini etkiler.

(Klingon İmparatorluğu!)

Request: Bir ırktan bir şey talep etmek. Minor ırka Request yapmak o ırka rüşvet vermek anlamına gelir. Rakibiniz olan bir Major ırkla ilişkisini kesmesini veya ona savaş açmasını istersiniz ve karşılığında para verirsiniz. Bir Major ırka Request gönderdiğinizde ise, onlardan haraç istersiniz. Ya parayı ya canını demiş olursunuz. Tabii para yerine bir sistem de isteyebilirsiniz. Mutlaka savaşa girmek istemeyenlerse, savaşa başlamadan önce almak istediğiniz sistemi o ırktan talep edin. Belki korkup veriler ve hoş hoc kan dökmenize gerek kalmaz...))

Friendship: Oyunun kazanılmasındaki en önemli faktör olan ekonomiyi güçlendirmek için çok gerekli olan ticaret rotalarını açabilmek gerekli olan anlaşmadır. Eğer Federation'ı oynuyorsanız, amacınız bütün karşılaştığınız ırklarla bu dostluk ve ticaret anlaşmasını imzalamak olmalıdır. Ardından da bütün Minor ırkları Federation'a katıp bütün Major ırklarla ya Alliance yapmalısınız ya da onları tarih kitaplarına kommelisiniz (Aslında bu insan ırkı hiç de adil ve barışçı falan değil! Yaşasın gerçek dürtülerini saklamayan onurlu

Membership: Minor ırklara, "Başka hadi katıl bana, hayatımı yaşa!" demek için kullanılan tekliftir. Adamlar bir kabul ederlerse imparatorluğunuz daha da güçlenir ve ülenir. Bir Minor ırkın birliğe katılması için, aradaki ilişkinin sıcaklığını gösteren ibrenin nereye deye sonuna dayanmış olması gerekir. Aklınızda bulunsun. Bunu sağlamanın en iyi yolu o ırkla bir ticaret rotası açmak ve bol bol Gift göndermektir. Tabii bu ırkın psikolojik yapısını göz önüne alıp ona göre bir dil kullanmak gerekir. Yani bağımsızlıktan ödün vermeyen özgürlüğü seven bir ırka, "Hadi gelin federasyonun kuralları altına girin!" di ve mesaj gönderirsiniz size kendi kültürlerindeki en ağır küfürlerle dolu bir geri mesaj göndereceklerinden kuşkunuz olmasın.

SKATIII! KALKANLARA TAM GÜÇ! HEMEN!

Her daralıyor ama anlatacak çok şey var. Eskiden Commodore 64 için üretilen dandirik, 50-100 Kbyte büyüklüğündeki oyunları açıklamak için iki üç sayfa yazı yazardık, villar geçti 300 Mb büyüklüğündeki oyunlar için de hâlâ i-

ki üç sayfa yazmaya çalışıyoruz, ama elbette ver vermeyor. Yine de Birth of the Federation'ın taktik savaş kısmına değinmeden yazıyı bitirmeyeceğim.

Çalışma Bölümü: İki düşman filo ana haritada karşılaştığı zaman, Rebellion'dakine benzer üç boyutlu bir taktik savaş ekranı açılıyor, ama bu sistem Rebellion'dakinden çok daha gelişmiş. Turn tabanlı taktik savaşta gemilerin üzerine tıklayarak açılan menülerden o gemilerin ne yapmaları gerektiği belirleniyor ve bütün emirler birince Turn rüşuna basılıyor. İki tarafın gemileri de kendilerine verilen emirler doğrultusunda Real Time olarak harekete geçiyor ve birkaç saniye sonra zaman tekrar duruyor. Tekrar emirler veriliyor ve bu böyle devam ediyor, ancak detaylı kamera açıları ve Rebellion'a nispeten çok gelişmiş komut sistemi ile taktik savaşın tadının çıkması söylenebilir. Tabii Master of Orion'daki gibi detaylı bir savaş isterdi gönül, ama bu sistem de hız ve etkisi göz önüne alındığında hiç fena değil. İnteraktif bir uzay savaşı filmi havası uyandırması ise ayrıca hoş bir özellik.

Tegmen Zulu, ismi Höneg rotamızı belirleyin!

Müzikler çok iyi. Grafikler, detaylı bir strateji oyunu için oldukça güzel. Bir de Operational Art of War'a bakın! Maalesef stratejide oyun derinliği ve grafik kalitesi ters orantılı oluyor. Oyuna başlamak kolay, Sanırım yarışın galibi belli oldu. Kalbim tersini söylese de, Birth of the Federation Star Wars Rebellion'a vendi!!

Cem Sancı

8

STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION

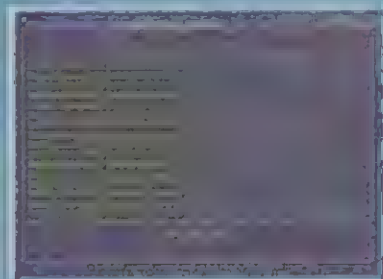
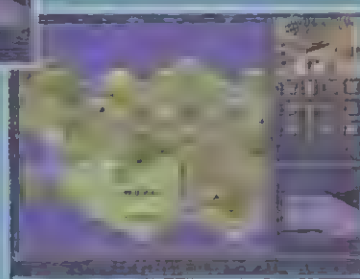
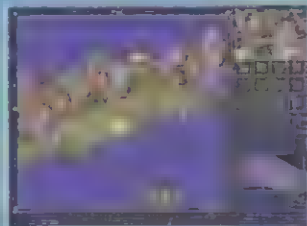
Interplay • Strateji • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	100 MB
İŞLEMCI	P133	CD-ROM	4Hız
RAM	16 MB	Multiplayer	Var
3D Destegi	Direct 6.X		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmadi		

The Operational Art of War II

212M12NKG

YEMEĞİNDE BURDA





yerleşirme işleri
yapılır, yapılar
gerçekleşirken,
teknikler, stratejiler
onları tur so-
nunda, sonuçları
olarak hesaplan-
maktadır. Her
bir durumda bir

tasında tehdit unsuru kalmadığını gö-
rek kurtulmalara başlayan düşman bir-
liklerinin sevinçlerini kursaklarında bı-
rakmak amacıyla dizayn edilmiş, tank,
top gibi ağır mekanizma birlikleri taşıy-
abilen ağır transport helikopterlerine ka-
dar bol seçenekli bir hava taşıma siste-
mi oyuna eklenmiş. 2,5 km'den başla-
yan, 300 m'ye kadar, 17/150 mm'lik top-
lanlarında hava taşıma kabiliyetini ge-
tiren bir silahın yanı sıra, 120 mm'lik top-
nayaacağı kesindir.

15 mm'lik top mermisi 50 mm'lik zırhı deler mi?

Oyuncunun bir harita, 67 nokta ve
rından biri de, çok karmaşık ve gerçeğe
yakın silah modellemesi. Yani başka o-
yunlarda, hasar gücü, örneğin 5 puan
olan bir makineli tütekle bir piyade bo-
lugüne de, bir tank bölüğüne de aynı
hasarı verirdik. TOAW II de ise, her si-
lahın, her birimin durumu, karşısında
bulunan rakibin durumuna göre tek tek
hesaplanıyor. Yani bir makineli tüfek
bir tank birliğine ancak tankın içindeki
askerlerin gülmekten ölmelerine neden
olabilecek kadar zarar verebilmektedir.
Her birim için, her birim için, her birim için
pılları olduğunu da eklemek lazım. Ö-
rneğin yukarıdaki örnekte tayfası gül-
mekten çatlama tehlikesi geçiren tankın
Laminat veya Steel zırh ile kaplı tank
ların murettebatları zırhlarının aşınma
durumlarına göre, söz konusu makineli
tüteğe daha ciddi, daha efendi, daha
aklı başında tepkiler verebilirler (Karşı
ateş açmak gibi...)

Düşman askerlerinin yapay zekasının
da da göze çarpar bir gelişme söz ko-
nusu. Bilgisayar kontrollü askerler, ge-
niş savaş alanının tümünde, yaptığınız
hareketleri de göz önünde tutarak plan-
lı bir çatışma yaratıyor. Neredeyse düş-
mek üzere olan bir pozisyonunuza des-
tek göndermeye kalkışınızda, düşma-
nın silahları varsa, bu desteği

ve düşünen bir rakibe kar-
şı oynadığınız hissiyi unutamıyorsunuz.
Elbette bu hoş his için bile, TOAW II
oynanmayı hak ediyor.

Grafikler C64 gibi demisin?

TOAW II, karmaşık oyun algorit-
ması nedeniyle çalışmak için Dual Pen-
tium'lu makineler isteyen bir oyun ol-
masının diye, grafikler oldukça sade tu-
rulmuş. Aslında oyunda çok fazla detay
olduğu için her şeyi 14 inch'lik bir ek-
rana sığdırabilme sorunuyla birleşince,
ortaya küçük, gozu yoran, kırılgan ve
anlaşılması zor bir grafik yapısı çıkmış.
Eğer dikkatli bakarsanız, ekranın sağ
üst kısmında seçili birliğin biraz büyü-
tülmesi, bu bölümü örnek alırsak, birliğin
üzerinde durduğu yer şeklinin
bile belirtildiği bu küçük kutudaki her
şeyin başarılı bir çatışma için gerekli o-
lan bilgileri barındırdığını görürüz.

Bu grafikler, oyunun, oyunun, oyunun
mı durumundaki, zaten bozuk olan göz-
lerimi daha da bozmamak için TOAW
II, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun
sorunu anlatmaya yardımcı olur.

Peki ya oynanır mı?

Oyuncunun karşısına çıkan ilk seçe-
niş, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun
olacaktır. Burada seçilen savaşları iki
grup yapabiliriz. İlk grup, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun, oyunun
bilir. Savaş ekranı geldikten sonra, o-
yuncuya birliklerini hareket ettirme ve
Ancağ bir birliğin hareketi Mouse ile

lunan kontrol panelindeki bayrak buto-
nu ile bitirilen turların sonunda çıkan
rapor ekranında o tur boyunca meydana
gelen olayların detaylı açıklamaları
karmaşık görünür. Bu rapor ekranı hak-
kında biraz ip ucu isterseniz, sondaki i-
faiye, "Attacker % şu kadar Damage aldı,
Defender % bu kadar Damage aldı" di-
ye özetlenen bu iki cümle, bir çatışma-
nın sonucu hakkında size bilgi verecek
olacaktır. Ama gözleri bozuk olan-
ların bu küçük yazıları uzun süre oku-
maya çalışmalarını tavsiye etmiyorum.

Yeni bir oyun

TOAW II, aynı zamanda...

grafik yapısı olarak hiç bir değişime
gostermemiş olsa da, yeni senaryolar,
gelişmiş yapay zeka ve taktik yetenekle-
rinizi ölçmek için kullanabileceğiniz on-
larca yeni modern savaş aracının eklen-
mesiyle, yepyeni bir oyunmuş gibi oy-
nattırıyor kendisini. Strateji severler
şiddetle tavsiye ederken, stratejiyi sev-
meyenlere yine aynı uyarımı yapmak
zorunluluğunu hissediyoruz... İstika-
met, Jagged Alliance 2, Heroes 3, Re-
bellion veya XCOM3.. Hadi baka-

TOAW II

8

The Operational Art of War II

Talonsoft • Strateji • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	25 MB
İŞLEMCI	P75	CD-ROM	4Hızlı
RAM	16 MB	Multiplayer	Var

3D Destegi

OYNANABİLİRLİK ★★★★★★

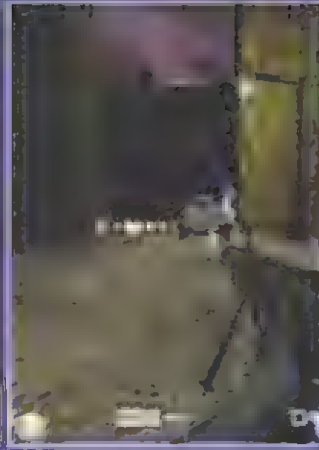
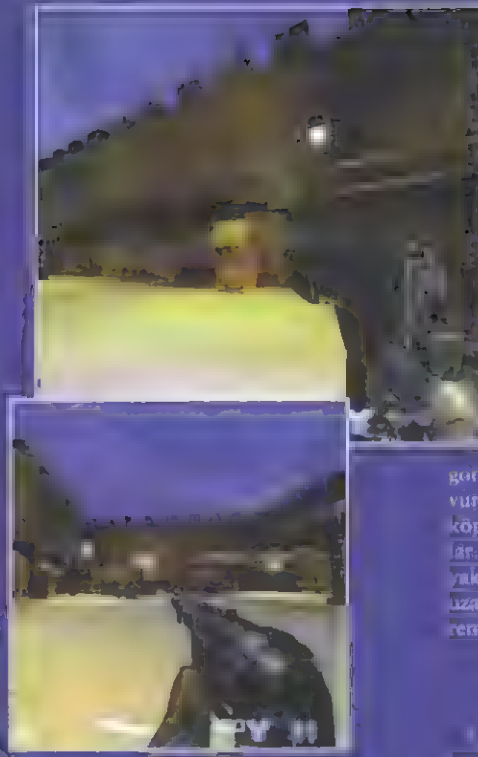
GRAFIK ★★★★★★

ATMOSFER ★★★★★★

SES/MUZİK ★★★★★★

Bilgi için : www.talonsoft.com

Level CD : Verilmiş



görüyorsunuz (bir de Half Life'a bakın, vurdular mı indiriyorlardı). Dikkat köpekler de var, onlar da epey zorlular. Ağır makineli taşıyanlara fazla yaklaşmayın, uzaktan bitirin işlerini, uzaktan size bir kurşun bile isabet ettirmiyorlar.

ARMY

Bir de silahları tanıyalım (Merhaba ben uz...): Oyunda kullandığınız silahlar size o zamanların havasını veriyor. Ama ortak kullanım var. Makineli tüfek diğer silahın mermisini kullanabiliyor. Bu yüzden nasıl olsa öteki silah var demeyin, kurşunsuz kalabilirsiniz. Belki hoşunuza giden bir silah vardır da oyunun diğer oynadığınız (ne biçim sebep şimdi, para bol ya!!)

Açıkça içe yarayanları sayalım:

Kırk kale tüfek:

Oyunda basında öldürdüğünüz ikinci adamın üzerinden alıyorsunuz ve oyunun ileriki bölümlerine kadar kullanıyorsunuz.

Mp-40schmeisser Machine Pistol:

İkinci ya da üçüncü bölümde karşınıza çıkıyor. Uzak mesafede bile etkili bir silah görünüyor.

Mg-42 ağır makineli:

Çok adam olan yerde içe yarmaktan başka bir hali yok, yakın mesafede silahla uzaktan bir insanı 200 mermi ile öldürürsünüz.

Lp-072(Son alman teknolojisi):

Geleceğin silahı her basışta bir tane lazer atar. Karşındaki direkt delip geçer. Elinize geçti mi bundan başka bir şey kullanmıyorsunuz.

Plasma Gun:

(o ne Quake özantisi...)

Manyak güçlü bir silah, bir kodun mu öğretiyor. Adamdan genye takma dişleri dışında hiçbir şey kalmıyor. Kaldı ki bir tane evinize alın bundan, mahallede balkonlar arası savaş yaparsınız.

BOSS KÖPEK

Evet, bir Half Life kadar iyi bir oyun değil, ama gene de insanı sıkırtıyor (kim demisti?). Çünkü saatlerce kapı anahtarını veya bir çıkış aramıyorsunuz. Kayıp abuk yerlerde degiller (Ornek: Hexen 2).

Ko-
lay i-
terlen-

digi için sizi kesinlikle sıkırtıyor. Ses olayı kötü, o kadar. Bir işte çalışıyorsanız, kışın sesini, patron siz projelerle uğraşırken bastırılmış olan Ne-onaxi düşmanlığınızı tatmin edin.

Kaldığınız yeri unutsanız bile hiç önemli değil, yolunuza kesinlikle bulursunuz.

Biliyorsunuz birçok bir Eylül'de rakıtlara gelecektir. Bu arada antrenmanınız kalmak üzere diyenlerdenseniz, yazın zorunlu mesai ile bilgisayar başında tatil size oyunu çağırıyor ise oyunu alın.

Benden bu kadar, hepinize iyi eğlenceler, iyi oyunlar.

ÖZGÜR DÜŞÜNCE

Bu tarz bir Türk oyunu çıkmasını ne kadar desteklediğinizi görmek istiyordum. Mesela Malkoç'un donuşu gibi bir oyunu Open gl güzel bir motorla sunsalar. First Person Shooter tarzı oyunda, adamınız Malkoç uçup saldırıya düşmanlara, eli kişinin üstüne atırsa filan...Vardır sizde de böyle birçimler, duyularını pek tutacağını söylüyor, ama sizin de hikriyeniz izizin atın.

Sinan Aitmac

sinan_1998@yahoo.com

İşte aslen gaf kısmı başlıyor. On metre ötenizden size makineli tüfekle atış ediyorlar ve tek kurşun isabet etmiyor. Bu tüfek tırer biliyorum ama adamı da dans ettirmez. Aynı şey sizin içinde geçerli, bu yüzden size zor da olmayın derim (tekrar tekrar). Bir de oyunda kötü olan uzaktaki adamı dürtümle vurmaya kalktığınız zaman, adam hareket ediyorsa adamı kafadan vururmanız epey zor (Anlamayanlar özetliyorum: 5 km öteden 1939 yapımı kurşunu atmı, adam da yürüsün sağa sola, kurşunlar hedefe varacakken adam kafayı çekiveriyor).

Biraz da oyunun içindeki ipuçlarından bahsedelim. Başladığınız zaman ilk bölümlerde hiç korkmadan ilerleyebilirsiniz. Unutmayın, her anahtar isteyen kapının yakınında. Bir yerde anahtar kesin vardır. Bazı anahtarlar subayların içinden çıkıyor. İhmal etmeden herkesi vurun (kötü bir tavsiye ama adamı vurmada anahtar alamıyorsanız). Birün kurşunları toplayın, kurşun çok çabuk biniyor, ne bulursanız alın, sizin için zararlı hiçbir şey yok. Masanın üzerindeki hintleri almayı sanmayın unutmayın: onlar olmadan bölümün sonuna geçemezsiniz bile geçemiyorsunuz. Sonra tekrar geri dönersiniz, bütün First Person oyuncuları bilir. Kavir etmeden tek bir adım bile atmıyorsunuz. Ne zaman nerede olacağınız hiç belli olmuyor. Keskin nisançılara dikkat ediniz, ilk bölümlerde yoklar, ama oyunun 6. veya 7. bölümlerinde karşınıza çıkıyorlar, görülmeleri zor yerlerde duruyorlar ve sizi görüyorlarsa kesin vuruyor. Her attığı kurşun canınızdan yüzde 3

MORTYR

I-magic • FPS • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 450 MB
İŞLEMCI	P 200MMX	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	3Dfx, Riva TNT, Joystick		
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★		
Bilgi için	:		
Level CD	: Verilmedi		

SCI-FI Pinball

Her yıl bu dönemde piyasaya çıkan tek tük Pinball oyunlarından biri. Ne yalan söyleyeyim tek ilgimi çeken yönü film konulu masaları.

Gerçek anlamda pinball, yani dilimizdeki deyişle tilit oynanabilecek bir kaç yer kaldı güzelim. Memleketimde de. Aslında bu oyuna ilginin azalmış kimsesi ağırnamalı. Sana masalarda bile olsa çelik topları sektürüp yüksek skorlar elde etmeyi ummanın en ufak bir yaratıcılık içermeyişi söylenbilir. Yine de iyi hazırlanmış bir masada tilit oynamak boşa vakit harcamanın anılarını ağıd stres atıcı değil olabilir, son söylediğimin altına yeniden çiziyorum: İyi hazırlanmış bir masada!

Bu film savılı tilit oyunlarından biri olmaya soyunmuş Sci-Fi Pinball, Fox Interactive tarafından hazırlanmış. Önceden söyleyeyim oyun iyi ama başka oyunlara örnek gösterilebilecek kadar başarılı değil. Her ne kadar sinan kardeşim bana bu oyuna bir göz at, iyive tanıştır dediyse de çoktan beri tilit oynamamış olmamın verdiği istahla "be güzelmiş" dedim ama eleştirel gözle baktığımda bir takım sorunlar da yüzüne çıkıyordu. Oyunda biri saklı bir masa var ve bunların her biri 20th Century Fox'un sinema veya televizyon yapıtlarından esinlenerek hazırlanmış. Bu noktada cin ovunseverler olarak bizler 20th Century Fox'un elindeki unutulmaya yüz tutmuş iyi film lisanslarından birkaçını yan kuruluşu ve oyun sektöründeki eli Fox Interactive'e son bir umutla verdiğini hemencecik anlıyoruz! Masalardan biri konusunu 1986 tarihli Aliens serisinden, bir diğeri 1987 yılının Predator filminden. Diğerleriysa 1980'lerin The Fly'ın ve adı bana tanıdık gelmeyen Buffy the Vampire Slayer'ın ağırlıyor. Kısacası seçilen yapıtlar ya bilim kurgu ya da korku türündü.

Masalar söz konusu filmlerin atmosferlerini her zaman taşıyamasalar da en azından görüntülerine sahipler. Örneğin Alien konulu masada her yanı yeşil renkliler kaplıyor, aynı şekilde The Fly'da telepod, bilgisayarlar ve laboratuvar ekipmanları var. Buffy the Vampire Slayer'ın gotik öğeler taşıdığı söylenbilir. Predator'da konu vahşi avcılıkla aramızdaki onun saklandığı yere kadar sürüp çek takip. Aliens'da escape pod'una ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Unutmadan, saklı masa The Fly beş milyon puan yaparsanız açılabilir. Bu masa diğerlerinin modern çizgisinin aksine arka planından dijital olmayan skor tablosuna kadar 1958 yılından ko-



çok skorla-
ra nispeten
hiç zor de-
ğil.
Prob-
lemim e-
sas kayna-
ğı oyun
masaları-
nın bir

rup gelmiş nostaljik görüntüler içeriyor.

Masalardaki flipper sayısı iki ile üç arasında değişiyor. Her masa için 7-8 bonus veriliyor ve bunlara nasıl ulaşılacağı menülerde ayrıntılı olarak belirtiliyor. Yine her masa için multiball yapılabilecek; yani üç veya daha fazla topu aynı anda kontrolünüze sunarak puan artırmayı hızlandıracak kombinasyonlar var. Bazı bonuslar ekranın sağ kısmındaki küçük pencereden oyundaki dört tımarı oluşturan kesitlerini izlemenizi sağlıyor. Diğerleri ise yine aynı pencerede piksellerle çizilmiş canavarları yok edeceğinizi ekrana bölümlerin anahtarları.

Sci-Fi Pinball'ın konusunu oluşturan filmler güpühele dönmelerinin en iyi teknik ve en üstün yaratıcılığıyla hazırlanmış olanlar. Arka plan ve demolarla veriyor bu filmleri mahcup etmeyecek görüntülerle karşılaşıyoruz. Bu yüzden de oyun The Predator masasında olduğu gibi topu gıcıratan helikopter görüntüleri ve üç pek çok ayrıntıyla kesiliyor ki bu monotonluğun önüne kısmen geçiyor.

Bu oyun tutmaz

Sci-Fi Pinball'da kontroller alışıldık geldiği üzere basık ve her yöne tilit yapabiliyorsunuz. Oyunda üç zorluk seviyesi var. Novice'de skora dayalı ekstra toplar dışında bir, arcade'deysa yine skora dayalı olanlar dışında üç topa sınırlıdır. Top kurtarma süreleri ise 25 ve 30 saniye olarak belirlenmiş. Bonusları dolayısıyla diğer ufak görevlere ve y84

hayli küçük olması. Ekranın yanısır masaya diğer yanısır skor tabelası ve hareketli arka plana ayrılmış. Gyuuu daha zevkli hale getirebilecek zoom seçeneği de ihmal edilmiş. Pinball oyunlarına alışkın olanlar topun bu kez anormal şekilde hareket ettiğini ve beklenmedik yönlerde gittiğini görecekler.

Masaların nika baka doldurulması ve üç boyutlu görüntüler işi bir hayli bozuyor. Adı geçen filmier aklından bir köşesinde yer etmiş alımlar. Diğerleri için yazının sonuna yeniden göz atmak yeterli olacaktır. Bu tür oyunların gereksinim duydukları nispeten düşük sistemlerin, onların en büyük avantajlarından olduğu unutulmamalı.

Ozan Altı Dönme

5

SCI-FI PINBALL

Fox Interactive • Pinball • 1 CD

SİSTEM	Win 95/98	HD Alanı	: 75 MB
İŞLEMCI	P150	CD-ROM	4Hzlı
RAM	16 MB	Multiplayer	Yok

3D Desteği

OYNANABİLİRLİK ★★★★★★

GRAFİK ★★★★★★

ATMOSFER ★★★★★★

SES/MUZİK ★★★★★★

Bilgi için :

Level CD : Verilmemi

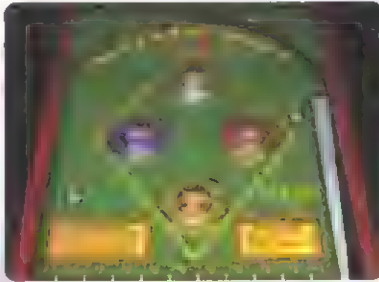
Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık.

Peki eleğimize takılan oyunlarhangileri acaba?

PINBALL ARCADE

Microsoft oyunlarına bir yenisi eklendi. Hem üst düzey ve karmaşık hem de basit oynanışa sahip oyunlar yapmada git gide ustalaşan Microsoft, mini-oyun serilerine devam ediyor. Revenge of the Arcade ile tozlu geçmişin en beğenilen oyunlarını yeni oyuncularla buluşturan MS, eski tilt



makinesi hayranlarını Pinball Arcade ile bir kez daha vuruyor. '70'li yılların en beğenilen 5 tilt masasını bilgisayara taşıyan Pinball Arcade, yeni masalarda ki o cıvıl cıvıl, renkli ve dolu ortamı

belki sağlayamıyor, ama abiler ablalar, bu oyunun diğer adı da nostaljidir ve benim gibi dinazorlar için nostaljik oyunlar bulunmaz birer nimet değerinde. Beş masanın hepsi de orijinallerine tamamen sadık kalınarak hazırlanmış ve yeni masalardaki karmaşıklıklardan uzak olduğu için oynaması da bir hayli zevkli. Ama yeni oyuncular, özellikle de teknoloji bağımlısı olanlar bu oyundan alabildiğine uzak dursunlar. Bizi de nostalji ruzgârlarına bıraksınlar yeter.

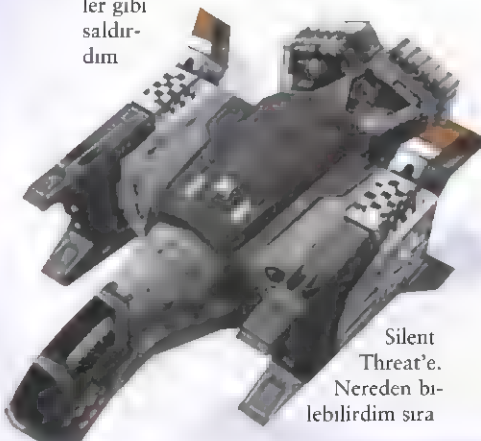
FİRMA Microsoft
TÜR Arcade



DESCENT FREESPACE: SILENT THREAT

Ah Freespace ah, gecemi gunduzuma Akatarak bitirdiğim biricik uzay simülasyonumdan sen, sana bu garabet görev diskini mi layık gördüler? Vah vah vaaah, yazık sana. Çok az oyunu azmedip en zor derecede bitirmek için gecelerimi feda ederim (bu cumleden acaip sosyal bırıstı olduğum sonucunu çıkartırsanız, ayıp edersiniz).

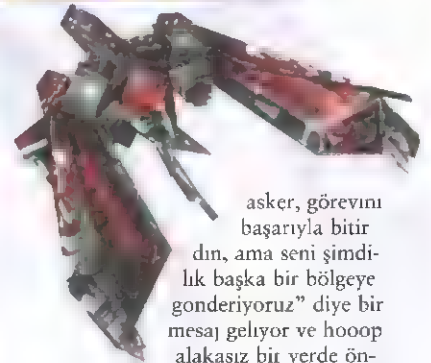
Freespace de bu şanslı oyunlardan biriydi. Freespace 2'nin haberlerinin ufak ufak ortalıkta dolanmaya başladığı şu sıralarda depreşen uzay savaşı isteği mi biraz olsun köreltmek için aç köpekler gibi saldırımdım



Silent Threat'e. Nereden bilebilirdim sıra

dan insanlar tarafından yapılmış zavallı bir Görev Paketi olduğunu?

Silent Threat, Descent Freespace için yapılmış ilk ve tek görev CD'si. Freespace ile birlikte gelen görev editörünü kullanarak fanatik oyuncular tarafından yapılmış Campaign'lerin birbiriyle birleştirilmesiyle oluşturulmuş. Tabii Volition'ın kendi yaptığı senaryolar da var. Oyunda toplam 40'tan fazla yeni görev, birçok yeni uçak ve silah var. Ayrıca, kötü adamlar Shivan'ların da yeni (ve daha büyük) gemileri var. Ama bu kadar yenilik, kampanyalar arasındaki kopukluk yüzünden güme gidiyor. Dünya Federasyonu'nun gizli hareketiminin bir pilotunu canlandırıyor sunuz, bu yüzden birçok görev gizlilik ve belli bir süre sınırı içinde bitirilmeli. Buraya kadar herşey iyi güzel de, görevler arasındaki kopukluk o kadar fazla ki, atmosferin içine ediyor. Mesela ilk görev grubunda, insan güçlerinin müttefik Vasudan güçlerine yanlışlıkla açtığı ateş sonucunda ittifak bozulma noktasına geliyor. Sizin üzerinize düşen bu çatışmanın olduğu sektöre gıdıp belli bir süre içinde "yanlış anlamaya" sebep olan iki tarafın gemilerini de yok etmek. İyi güzel, ama bu görevler bittiği anda komuta gemisinden size "Aferin



asker, görevini başarıyla bitirdin, ama seni şimdi başka bir bölgeye gönderiyoruz" diye bir mesaj geliyor ve hooop alakasız bir yerde önceki kampanyayla ta

mamen ilgisiz bir dizi göreve çıkıyorsunuz. Ve tabii benim için film bu noktada kopuyor. Bir oyunda ne kadar çok gemi, ne kadar güçlü silah olduğu önemli değil. Benim önem verdiğim atmosfer ve oyundan aldığım zevktir arka daşıım. Grafik, ses falan bahane, Worms gibi çizgi film grafikli bir oyun bile beni bağlamayı başardı. Ama Freespace gibi bir klasiğe bu ayıbı yaptıkları için Volition'ı bir süre affetmeyeceğim, üzgünüm.

FİRMA Volition
TÜR Uzay Simülasyonu



SCARS

Ya şu güzelim hayvancıkları oyunlarınıza malzeme yapmasanız nasıl olur sayın oyun yapımcıları? Lara gibi ıpe sapa gelmez bir kadın bile eline silah alır almaz inlerine daldığı kurtları, soyu tükenme sınırında dolaşan Bengal kaplanlarını öldürür (başka oyunlardan da örnek verecektim ama Lara'ya olan gıcıklığım had safhaya ulaştı şu aralar). Ama bunun konumuzla uzaktan yakından alakası yok. Peki niye bahsettim o zaman hayvanlardan? Çünkü SCARS'da yarıştığınız arabaların hepsi bir hayvana benzer şekilde tasarlanmış. Fil, kaplan vs. şeklindeki bu arabalar gerçekten çok şirin. Tam anlamıyla eğlencelik denebilecek bir oyun olan SCARS'da, bütün Arcade yarışlarında olduğu gibi etrafta ne kadar Power up, silah varsa toplayıp sizinle aynı yolları paylaşmak gafletinde bulunan diğer sürücülerini elimine edebiliyorsunuz.

"Yok ben silah kullanmam, centilmenliğe aykırı" diyorsanız, o zaman ışınız zor, çünkü rakiplerinizin centilmen oldukları söylenebilir. Yarıştığınız pistler de oldukça güzel tasarlanmış.

SCARS'ın en büyük eksikliği kendinizi gerçek bir yarışta hissetmenizi sağlayamaması. Ciddiyetten uzak bir yapısının olmasını bir kenara bırakalım, zaten ciddi bir şeyler istiyorsanız, gider Need for Speed oynarsınız. Eğer şöyle stres atmak, bir iki turalayıp kurtlarınızı dökmek istiyorsanız, SCARS oldukça şirin ve eğlendirici bir oyun.



FİRMA : Ubisoft
TİP : Yarış



CENTIPEDE

Da ha bilgisayar denilen nesne bir oda büyüklüğündeyken, gün gelip de her gencin evinde bilgisayar olacağını söylediğinizde suratınıza bir öküzlün trene bakma efektiyle bakan "bilgisayar dahileri" zamanlarında, oyun oynamak istediğimizde, babalarımızı olabildiğince tırtıklayıp, cebinizde bir dolu bozuklukla en yakın "Atarici"ye kapağı atardık. İşte o zamanların (aslında "o" zaman dediğim bayağı bir önce, hani 25 sene falan, yani ben anlatıyorum ama o kadar öncesini görmüşlüğüm yok, o kadar da kocamadık yani) gözde oyunlarından olan Centipede, ıtınalı bir şekilde günümüz bilgisayarlarına uyarlanmış. Birçoğunuzun Shareware bir oyun "cuk" olarak görmüş olduğunu zannettiğim Centipede'de ekranın altındaki bir silahı yöneterek ekranın üstünden üzerinize doğru gelen "tırtıy"ları vurmaya çalışıyorsunuz (beyaz pelteğim de, y'leyi söyleyemiyorum).



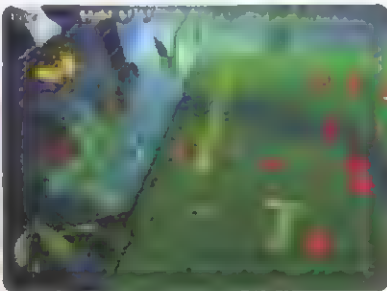
Vurduğunuz bu tırtıylar ikiye bölünerek farklı yönlerden gelmeye başlıyorlar, sonra onları da vuruyorsunuz. Sonra onlar da bölünüyor, yine vuruyorsunuz falan derken, onlar size ulaşmadan önce bütün tırtıyılar temizleye bilirsemiz bir sonraki bölüme geçip herşeye silbaştan başlıyorsunuz. E ne bunun kıvrıyosun güzelim, senin şimdi oynadığın o cafealı fiyakalı tiridi oyunlar halt eder Centipede'den alınan zevkin yanında. Her neyse. Son zamanlarda eskilerin Arcade hitlerini yeni kuşak bilgisayar oyuncularına tanıtmayı amaçlayan birileri almış Centipede'i, üç boyutla bezeyip karşımıza çıkartmışlar. Fena da olmamış hani.

Centipede'in içinde iki farklı oyun var. Birincisi, orijinal Centipede'in biraz izometrik hale getirilmiş versiyonu. Ama bunu bir kere oynayıp hemen geçeceğinizden eminim, çünkü üç boyut

olaya karışınca neyin nereden geldiğini, kimi vuracağınızı görmek imkânsız hale gelmiş. Centipede'in içindeki ikinci oyun olan Adventure kısmı çok daha güzel. Tamamen üç boyutlu hazırlanmış ekranlarda, sürekli olarak üzerinize doğru akan böcekleri haklamaya çalışıyorsunuz, bu arada etrafta dolaşan insanları ve diğer masum canlıları onların gazabından kurtarmaya çalışıyorsunuz. Her bölge daha ufak bölümlere ayrılmış durumda, bir bölümü temizleyince açılan köprüden geçerek diğer bölüme varıyorsunuz. Oynanışı oldukça basit ve bir o kadar da zevkli. Grafiklerin hakkını vermek için Voodoo işlemcili bir ekran kartına ihtiyacınız var, çünkü başka 3D hızlandırıcılara destek vermiyor (Gerçi bunu düzelten bir Patch çıktığı, www.level.com.tr'den indirebilirsiniz). Ama oyun daha çok ben ve benim gibi dinazor oyun delilerine hitap ediyor, her ne kadar grafikleri çocuksu olsa da. Yeni nesil birisinin bu tür bir oyuna uzun süre katlanabileceğini sanmıyorum. Yine de bence alınıp oynanması gereken bir oyun. Özellikle bizim grafiklere tavsiye ediyorum, iş yapmadıkları zaman Apertion oynamalarını seyretmekten cinnet geçirmek üzereyim çünkü. **L**

Sman Akkol

FİRMA : Hasbro
TİP : Action



Fallout



Morgan'ın günlüğüne kısa bir süre için ara vermek zorundayım. Sız burada yazılanları okurken o da gün ışıyla tanışmış olacaktır herhalde. Morgan nükleer savaş sırasında henüz hayatta değildi. Savaş sonrasında geride kalanların kurduğu "vault" adı verilen sığınaklardan birinde dünyaya geldi. Su, onların yaşamlarını sürdürebilmeleri için gereken en önemli kaynaktı. Ama Vault 13'un su arıtma çipi bozuldu ve yeni çip bulma görevi ona verildi. Vault'un tek yaşam umudunun kendisi olduğunu bilmek hiç de kolay değil. Belki seçilen Morgan olmayacaktı. Bir başkası, kaderin seçtiği farklı biri...

"Bir başkası nasıl olurdu?" derse- nüz biraz yaratıcılığa, biraz da karakter yaratma ekranını tanımaya gereksini- miniz var. Geçen sayıda karakter ekra- nına değinilmedi değil hani ama bu sefer de bir iki püf noktasına el atmak- ta fayda var. Buyrun karakter ekranına:

Ad, yaş ve cinsiyet sizin zevkinize kalmış. Tavsiyem işin bundan sonraki kısmında karakterinize bir kimlik be- lirleyip tercihlerinizi bu doğrultuda

yapmanız. Örneğin bir hırsız yaratmak istiyorsanız stealth, lockpick ve steal gi- bi skiller ve nightperson (gece olunca perception ve intelligence artı puan, gündüz ise eksi puan) gibi traitler alma- nız yararlı olacaktır. Tabii agility puanı- nızı yüksek tutmayı da ihmal etme- yin. Eğer sosyal bir karakter düşlediyse- niz barter ve speech skilleri ve good na- tured (silah kullanma yeteneklerini dü- şürür, ama barter, speech, first aid ve doctor yeteneklerini arttırır.) traiti tam size göre. Yüksek karizma da hiç fena olmaz hani. Yok ben susayım, silahla- rım konuşsun diyorsanız small guns ve energy weapons size önerebileceklerim arasında. Bunların dışında trait seçer- ken çok acele etmeyin, iyi düşünün, çünkü sadece iki tane seçim hakkınız var. Eğer karakter puanlarınız az gelir- se ki gerçekten az, her özelliğiniz 5 o- larak başlıyorsunuz ve dağıtmak için de- topu topu 5 puanınız var- gifted tra- it'i çok işinize yarayabilir. Tüm özellik- lerinize +1 alacak, ancak skill taban pu- anlarınız düşecek ve yeni bir level'a geçtiğinizde daha az ek skill puanı ka- zanacaksınız. Bununla birlikte bazı tra- itler birbirinin tam zıttıdır (chem reli- ant kimyasallara yüksek derecede ba-

Bir şeyler olmasını beklemek...

Karşımda akıp duran, onune kattığı her şeyi kendisiyle birlikte sürükleyip götüren ırmağa bakıp bir şeyler olma- sını beklemek...

Bir şeyler olmasını dilemek...

Gücümün yetmediği her şeyi kendim- den yüce varlıklara bırakıp olanı sey- retmek. Irmağın gün be gün büyüdüğü- nü görüp, tek büyüyenin o olmadığını bilmek. Sorunların ırmağın taşıdıkla- rıyla beraber sürüklenmesini dilemek... Yoo dilemek olmamalı, dilemek değil, istemek...

İstemek ve yapmak...

Yapamazsam?...

"Yapamazsan hepimiz öleceğiz."

Adım Morgan sen, kim olduğunu ve bu günlüğü nasıl bulduğunu bilmediğim kişi... Geçmişim önemsiz, buradaki herkes gibi. Ama geleceğim...

O buradaki herkesin yaşamı...

ğ.mılık ve chem resistant- kimyasallara dayanıklılık gibi). Bu özellikleri bera- berce aldığınız takdirde kendinizi hiçbir şey almamış sayabilirsiniz. Aman dık- kat!

Sen olarak söyleyeceğim Fallout'un tam bir Role Playing Game olduğu ve her özelliğinizin, yaptığınız her konu- şmanın oyunun gidişatını tam ters yone çevirebileceği. Bu yüzden karakterinizi yaratırken n'oolur iki kere düşünün, ö- nemli kişilerle konuşurken mutlaka sa- ve edin (Yardım edeceğiniz kişiye kaza- ra küfredince silahını çekebilir. Silah da bir kere çekildi mi...) ve karşınızdakinin söylediklerini iyi dinleyin, çok önemli i- puçlarına bu şekilde ulaşabilirsiniz.

Bu kadarı yeter, kalanını Morgan'ın günlüğü bizim için anlatsın. Bu arada Morgan'ın bir silahşör olduğunu belirt- memde yarar var (Yüksek agility, fines- se ve gifted traitleri ve small guns, e- nergy weapons ve first aid skilleri.). Günlüğe daha anlaşılır olması için ara- da bir müdahale etmek zorunda kalaca- ğım. Ondan ve sizden özür dilerim. Morgan elinden geldikince çok iş yaptı ama geride bıraktığı pek çok şey daha var. Belki siz onun yarım bırakmak zo- runda kaldıklarınızı tamamlayabilirsiniz.



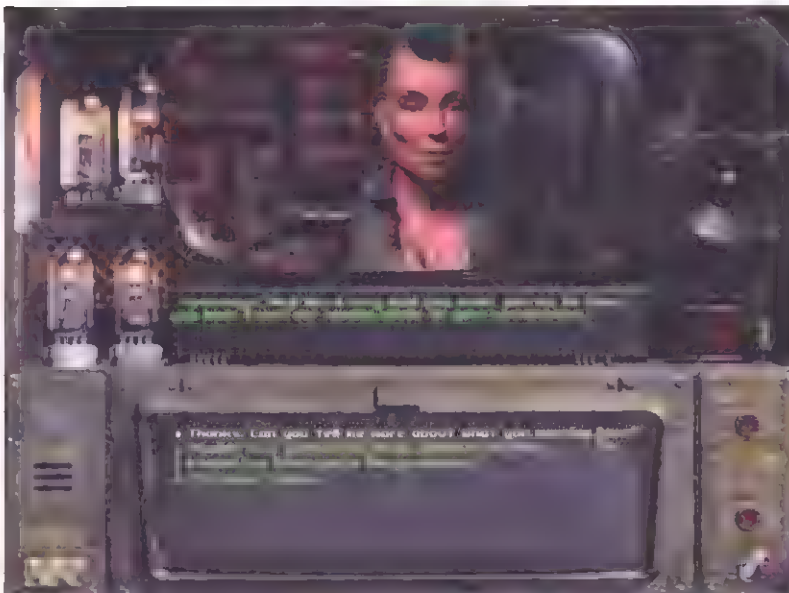
İyi şanslar! (Son bir not daha: Morgan adını kardeşim taktı!)

5 Aralık 2161

Bugün ilk kez günışığı denen şeyi gördüm. Çok, çok güzeldi. Keşke dünyayı tanıyıp sevmek için daha fazla zamanım olsaydı ama benim su çipimi bulmak için sadece 150 günüm var. Aramaya Vault 15'den başlamalıyım. - Vault 13'un kapısından çıkın ve kırmızı çizgili bölüme ilerleyin. Bu bölüme ulaştığınız anda ana haritaya geçeceksiniz. Vault 15 düğmesine basın. Rotanız otomatik olarak belirlenecektir.

14 Aralık

Vault 15'e ulaştım bugün. Kapıda ki dev farelerle uğraşmak zorunda kaldım. Kitaplarda olduğundan daha tehlikeliler. İçeri girdiğimde asansörün çalışmadığını fark ettim. Buraya gelirken girdiğim şehre donup ip bulmalıyım. - Ana haritaya geçip yanından geçtiğiniz şehre tıklayın-



17 Aralık

Bu şehirdeki insanlar Vault 13 dekiler gibi değil. En azından dış görünüşleri. Hepsisi bronz tenli. Güneş yuzundenmiş. Kapıda nöbetçilerin lideri Seth ile karşılaştım. Bana silahımı indirmemi söyledi. Şehrin adı Shady Sands imiş. Çevredeki haydutlar (raiders) ve Radscorpions adını verdikleri dev akrepler ile başları dertte. Seth dedi ki şehrin lideri Aradesh ile doktor Razlo çözüm arıyorlarmış. Girişteki diğer kişi Katrina adında hoş bir kızdı. Ondan para yerine Bottlecaps kullanıldığını ve insanlar la değiş-tokuş yoluyla eşya alındığını öğrendim. Bana Ian denilen bir adamın bana yardımcı olabileceğini söyledi. En önemlisi Seth'e bir bıçak verip biraz para ve ihtiyacım olan ipi aldım, ama Vault 15'e dönmeden burayı araştırmak istiyorum. Az ilerdeki evde -sağdaki ev Ian'ı buldum. 100 bottlecap verince bana katılmayı kabul etti. Bana civar kasabalardan bahsetti. Hub ve Junktown

adında iki büyük şehir varmış. Ama yolculuk Haydutlar ve akrepler yüzünden çok tehlikeliymiş. Vault'dakilerin hayatı değerli ama Shady Sands'de yaşayanları da sevdim. Onlara yardım etmek istedim. Liderleri Aradesh aşağıdaki binada köşede duran cübbeli adam Razlo ile konuşmam gerektiğini söyledi. O belki akrepler meselesi için bir çıkış yolu bulabilirmiş. Aradesh'e söz verdim. Bu işi halledeceğim! Razlo'yu bulduğumda - sol alttaki ev- akrep zehiri için bir serum hazırlayabileceğini söyledi. Ama elinde bir zehir örneği olmalı imiş. Seth beni akrep yuvalarına götürebilecek tek kişi. Akşama Ian ve ben yuvalara doğru yola çıkacağız.

18 Aralık

Zafer! Ian ve ben tüm akrepleri öldürdük. Akreplerin kuyruklarını alıp - akrep gövdelerinin üzerine gelin. İkon el halını alınca sol tuşla tıklayın. - Razlo'ya götürdüm. Razlo bana akrep serumuna karşı aşılarda verdi. bunlar hem kuyruklardan daha hafif, hem de daha iyi para ediyor. Aradesh ve halkı bana minnettar, ama Vault 15'e gitmeden önce ziyaret edeceğim bir yer daha var : Haydutların inı.

19 Aralık

Haydutların kampına gittim. -Ana haritada Raiders'a tıklayın. Haydutların liderine bir gezgin olduğumu söyledim, o da bundan hiç hoşlanmadı. Kısa sürede silahlar çekildi. Kanlı bir çatışma... İnsanlara ateş etmekten nefret ediyorum, ama başka çarem yoktu ki. Ian haydutlarla savaşmamda çok yardımcı oldu, buna rağmen tutuklu kızlardan biri çatışmada kaza eseri vuruldu, ne acı... Diğer, zavallı kız, öyle korkmuştu ki... Neyse sanırım bu gece yi evinde geçecek. Kızın kurtulmasının yanısıra çatışma bir yarar daha sağladı bana : bir orduya yetecek kadar silah ve cephane. Artık Vault 15'e korkmadan gidebilirim.

24 Aralık

Vault 15'e döndüm. Yine fareleri! Asansöre ulaşıp ipi bağladım. - ipi elini ze aln ve ipe tıklayın. "Use" komutu ve sarı hedef işareti ekrana gelince asansöre tıklayın. İpi bağladıktan sonra imleçle ipi üzerine gelin, el ikonu çıkınca üzerine tıklayın. -Bir alt katta yine fareler her taraftaydı. Başka bir asansör buktum. Ama o da bozuktur. Bunca yolu boşa mı yürüdüm derken ikinci asansörün tam karşısındaki odada bir dolap gözüme ilişti. İçinde bulduğum zırh pek matah bir şey değildi ama zırhın yanında bir kaç metre ip görünce gözlerime inanmadım. Şimdi üçüncü kata inebildim.

Umudumu kaybetmeye başlıyorum. Üçüncü kattaki dolaplardan çıkanlar dışında hiçbir şey bulamadım; değil su çipi, çalışan tek bir bilgisayar bile yoktu. Ama güçlü olmalıyım. Belki dönüp

Junktown'da aramalarım devam etmeliyim.

5 Ocak

Junktown'a ulaştım. Burası Shady Sands'den bile daha büyük bir kent. Kapıdaki nöbetçiyle lafladım. Kurallar aynı: Silah yok, sorun yok! Öğrendiğime göre kasabada Gizmo diye pis işler çeviren biri varmış. Şehri Killian Darkwater adında bir adam yönetiyor ve Gizmo'yu tutuklatmaya çalışıyormuş. Şehirde ufdak bir gezinti yapmaya karar verdim ve içerilere doğru yola koyuldum. Ekranın yukarısına doğru ilerleyip yeşil bölüme girin. Buradan kısa bir yüklemenin ardından otomatik olarak şehrin diğer kısmına ulaşacaksınız. Killian'ı dükkanında buldum. Sorunlardan, iyi ekipmanın nereden bulunacağından falan konuşuyorduk ki içeri tüfekli bir adam girdi ve "Gizmo'dan selamları!" deyip silahını ateşledi. Killian, nöbetçiler, Ian ve ben müdahale etmeseydik belki Killian'ın sonu çok daha kötü olacaktı. Neyse ki Killian ufak sıyrıklarla kurtuldu. Ancak adam için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Gizmo denilen şu adamdaki o an nefret ettim. Killian bana yardımlarından dolayı teşekkür etti. Ben aslında tam onun aradığı adamdım, şehirde yeniydım, Gizmo için iyi bir yem olabılırdım. Killian ile konuşup bir plan yaptık. Üzerime bir mikrofon yerleştirip Gizmo'nun kumarhanesine doğru yola koyuldum. Yeşil alana ulaşır bir üst ekrana çıkın, "Gizmo's" yazan kumarhanede arkada oturan adam Gizmo. Gizmo önce benden şüphe etti, ama Killian'ın işini görebileceğimi söylediğimde yatıştı, ama öncelikle neden bu işi yapmamı istediğini sordum. Yanıtı yeterli bir delildi. "İş" için anlaşkıktan sonra Killian'a teybi vermek için o bataktaneden ayrıldım. Geri dönüş yolunda Neal adlı bir adamla tanıştım. Bir yabancıdan köpeği onun üstüne kalmıştı, ama köpekten pek hoşlandığı söylenemezdi. Ace



lem vardı, kısa kesip Killian'ın dükkanına vardım. Killian teybi dinleyince oldukça keyiflendi, Gizmo'ya bir ziyaret düşünürse gelmek istediğini söyledim, o da nöbetçilerin şefi Lars'la konuşmamı önerdi. -Lars, bir aşağıdaki ekranda. Ancak yolumun üzerindeyken küçük bir ıyılık daha yapayım dedim. Otele girdim. Killian'ın dükkanının olduğu ekranda dükkanın hemen yanındaki bina- İçeri girip tam karşıdaki buzdolabından bir şiş alıp cebe attım, hayır hırsızlık değil, şişler bedavaydı. Lars gelip gelmeyeceğimi sordu. Niye gelmeyeceğim? Şövalye tarafım basırmıştı yine. Silahımı doldurdum. Gizmo'nun yerinde ne olacağı belli değildi.

Çatışma çok uzun sürmedi. Sonuç, Gizmo ile fedaisi şu an çok uzaktalar. Dönüşte yarım bıraktığım bir işi tamamlamak istedim. Köpeğe şiş verince şiş elinize alın ve köpek üzerinde kullanın- benimle dost oldu. Artık üç kişilik bir takımız: Ben, Ian ve Dogme-at!

Şehri terketmek üzereyken yaralarımı sardırarak için hastaneye uğradım, alt kata inip neler yaptıkların görmek istedim. Ah şu merakım! Aşağıda adamın teki Hub'da iguana-şiş diye satılmak üzere insan eti hazırlıyordu. Katiller! Böyle söyleyince üzerime saldırdılar. Gerçekte onları yalnızca adalete teslim etmek istemiştik, ama kendimi korumak zorunda kaldım. Suçlarının bedelini biraz ağır da olsa ödediler. Kimi zamanlar kendimden nefret ediyorum, ama yemin ederim günlüğüm, buna mecburdum! Artık Junktown'da su çıpı adına yapabileceğim başka bir şey yoktu. Araştırmalarıma Hub'da devam etmeliydim. Yine uzun yollar var önümde. Sabredin Vault'umun insanları. O çıpı bulacağım! Bulmalıyım!

8 Ocak

Hub'a ulaştım. Tanrım! Araştırmaya nereden başlayacağımı bilemiyorum. Burası gördüğüm tüm şehirlerden çok daha büyük. Girişte bir sürü karavan şöförünün arasında Mat'le tanıştık. Nasıl iş bulabileceğimi söyledi, Hub



bir ticaret şehriymiş, karavancılar ve ticaret şirketleri iyi para veriyorlarmış. Ama oda su çıpı hakkında pek bir şey söyleyemedi. Yola devam ettim, biraz ilerlerdeki evde Dan ile konuştum. -hemen aşağıda, soldaki ev-Şehri çekip çeviren uç tüccar grubu varmış. Far Go Trades, Water Merchants ve ...Ödemeler yüksemiş. Ama benim daha önemli işlerim var. Ana caddeden aşağı doğru devam ettim. Sonradan adının Deputy Fry olduğunu öğrendiğim, ardında iki yardımcısıyla şehirde güvenliği sağlayan bu adam bana Maltese Falcon'u işleten Decker ve ekibinden uzak durmamı söyledi. Bu kentin Gizmo'su da bu Decker olmalı diye düşündüm. Su çıpıne dair işe yarar bir bilgisi yoktu ama su tuccarları(water merchants)nın belki bana yardımcı olabileceğini söyledim. Teşekkür edip yola devam ettim. Downtown daha ilginç olmalıydı. Yeşil alana girin, Downtown'a geçeceksiniz- İlk durak Crimson Caravan binasıydı. Detmetre bana iş imkanlarından söz etti, ama ihtiyacım olan bu değildi ki. Biraz ote beri bulmam gerekiyordu aslında. General Store bu iş için tam biçilmiş kafaandı. Biraz eşya alıp sattım, ardından kutuphaneye uğradım. Kutüphane görevlileri hep bir şeyler bilirler. Ama bu kez aldığım bilgi sohbetle değil, Pipboy 2000 cep bilgisayarına kurabileceğim bir holodisk içinde geldi. Önce 750 bottlecap istedi ama sonra 500'e anlaştık. Diski kurduktan sonra Inventory'ı açın, diskin üzerine gelip tıklayın(düğmeyi basılı tutun) karşınıza çıkan ikonlardan el işareti olanı seçin-. Pipboy'u açtım ve okumaya başladım -pipboy'a girin, status seçeneğini seçin, ardından "data" başlığı altında verilen Vaults ya zısına tıklayın- Okuduklarım inanılır gibi değildi. Yalnızca 13 ve 15 numaralı Vault'lara ait bilgilerin karşına çıkacağını sanırken VAULT 12 HAKKINDA BİLGİLER BULDUM. Acaba bu Vault tam olarak neredeydi? Hala bi zimki gibi yaşayanları var mıydı? Her şeyden önemlisi zamanında ulaşabilirsem bulabileceğim bir su çıpı var mıydı? Vault 12 benim tek umudum. Acaba.....

Tüm bu soruların yanıtı gelecek ay bu sayfalarda, Morgan'ın günlüğünde. Bizi okumaya devam edin... L

Batu Hergünel & Gökhan Habiboğlu
Qedrus@pmai.net & Valence@pmai.net



Phantom Menace

Star Wars Episode 1 filmının oyunu, geçen ay tüm dünya da olduğu gibi ülkemizde de büyük bir fırtına kopardı. Hem bizim istediğimiz hem de dergimize gelen yoğun is tek üzerine Star Wars Episode 1-Phantom Menace oyununun Strategy Guide'ını size sunuyoruz. Oyun 11 bölümden oluştuğu için, size oyunun tüm çözümü iki ayda ulaşacak. Oyun çok geniş ve ayrıntılı olduğundan bu sadece oyunun benim oynadığım şeklidir. Yani siz benim üzerinden atlayıp, geçtiğim bir yerde farklı şeyler bulabilir hatta oyunun o bölümünü daha rahat geçebilirsiniz. Bu bakımdan oyunu bu yazıyı adım adım takip edip oynamamanızı öneririm. Oyunu kendi hayal gücünüzü kullanarak bitirirseniz çok daha fazla zevk alırsınız.

Bu gerzek hatırlatmaları baştan yapayım da sonra bu mükemmel oyun size rezil olmasın. Zaten piyasaya bu denli iyi oyunlar az çıkıyorken birde oyunu Pac Man oynar gibi bitirirseniz yazık olur.

Oyuna başlamadan ...

★ Oyuna başlamadan oyunda kullanacağınız hareketleri öğrenebileceğiniz herhangi bir hazırlık bölümü olmadıgından, hareketleri oyun içinde öğrenmelisiniz. Oyuna başlamadan tuş konfigürasyonu

nunu kendinize göre ayarlayın çünkü Default konfigürasyonu ile oynamak hayli zor oluyor.

★ Saber (ışın kılıcı) oyundaki doğal olarak en stratejik silah. Eğer doğru kullanırsanız düşmanları alt etmeniz hiç sorun olmaz. Düşmanlarınızın blaster atışlarını uygun bir uzaklıktan Saber'inizle karşılırsanız onların atışları ile onları vurabilirsiniz.

★ Oyunun Default tuş konfigürasyonundaki "Alt" tuşu ve zıplama tuşu ile çeşitli vuruş komboları yapabilirsiniz. Mesela Double-Jump; koşma tuşu ile birlikte iki defa üstüste zıplama tuşuna basarsınız. Bunun yanında birde ateş tuşuna basarsanız havada dönerek düşmanın kafaya kılıcı balta gibi indirirsiniz. Kendiniz buna benzer Jedi katliam hareketleri bulabilirsiniz.

★ Oyunda tüm karakterlerle eşit bölümlere göre eşit olarak oynuyorsunuz ancak, Hilekar bölümündeki kodları kullanarak oyunun herhangi bölümünde istediğiniz bir karakterle oynayabilirsiniz. Aynı zamanda bu kodlarla oyunun bazı teknik özelliklerini de değiştirebilirsiniz.

★ Bu arada illaha hile yapacağım diyen elemanlara bir uyarı "give me life" hilesi (enerjinizi full yapar) tüm oyun içinde en fazla 5 defa kullanılabilir. Bunu bilerek kullanın.

★ Oyunda yönetebildiğiniz dört kahraman oyunun çeşitli bölümlerinde eş olarak savaşıyor ve birbirlerine yardım ediyorlar. Özellikle bu eşlerden sizin yönetmediğiniz sizden ayrılıp bir yerde tekrar karşınıza çıktığında mutlaka oyunun gidişatı için çok önemli bir bilgi veriyor. Bu yapmanız gereken bir iş veya gitmeniz gereken bir yer olabilir. Bu uyarıları mutlaka dikkate alın ve İngilizce'niz yeterli değilse Text modu açıp söylenenleri okuyun.

★ Oyunda onunuze çıkan tüm düğmelere basın ve hareket ettirebildiğiniz tüm eşyaları hareket ettirin. Bazen başınızın derde sokabiliyor ama genelde fayda sağlıyor. Buna ek olarak bir buto-

na bastığınızda o an için bir şey değişmemiş gibi görünebilir ama başka bir yerde bir kapı açılmış olabilir, buna dikkat edin.

★ Force Push, bazen en etkili silahınız olabilir bunu sürekli kullanmaya bakın.

★ Eğer yaptığımız hareketler oyunda yavaş aksediyorsa oyunun bazı grafik özelliklerini kapayın. Bu olay özellikle komboları daha rahat gerçekleştirmenizi sağlayacaktır.

★ Oyunun bazı bölümlerinde sizin göremediğiniz yerlerde bazı eşyalar saklı bunları ancak araştırarak bulabilirsiniz, buda oyuncunun oyundan zevk almasının temel unsuru. Bu oyunun gidişatını direkt etkilemeyen eşyaların yerlerini yazının amacını aşmaması için söylemedim. Zaten bulmanız için etrafı dikkatlice kolaçan etmeniz kafi.

★ Son olarak mümkün olduğunca büyük Droid'lerden ve kalabalık droid gruplarından uzak durun Jedi ünvanınıza güvenmenin harcıyordur.

Obi Wan gel çocuğum buraya...

Bölüm I:

Trade

Federation

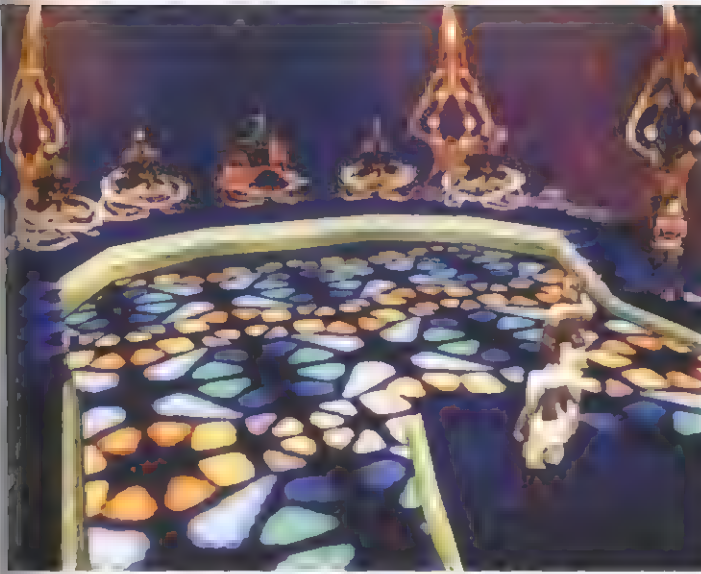
Battleship

Görev: Jawas Bölümü

2. İip Federasyonu gemisi

Oyuna Obi Wan olarak başlıyor ve Qui Gon'un yardımcılarıyla Federasyonun gemisinden çıkmaya çalışıyorsunuz. Oyunun başında odaya Droid'in girmesiyle içerisi zehirli gaz dolmaya başlıyor. Tüm oda dolmadan kılıcınızı çıkarın ve dışarı çıkın. Bir tarafa Force Push yapıp diğer tarafa saldırın bu arada sürekli ateşe basarsanız size doğru





yor. Aksi halde tüm butonlara basma işlemlerini tekrar larsınız. O kapıdan girdikten sonra yerde ana koridorun görüldüğü demir pencereler var, onların üzerine gidip aşağı inin.

İndiğiniz koridordaki Droid'leri temizleyin ve duz gidip büyük kapıyı açın sağa dönün. Burada yukarı tasma asansoru var. Denyoluk ya pıp aşağı atlama yın, kalabalıklar. Oyunun başında aldığımız ve kullanmadığımız(!) bombayı, uygun bir

yapılan ateşlerden korunursunuz. sağdaki ve soldaki Mavi el şeklindeki butonlara basın. Sol taraftakinde bir dolaptan bomba çıkacak onu alın. Orada bulunan küçük odada Full Health Capsule var, onu da alın. Sağ bölümde servis dolabının butonuna basın ve 250 atışlık Blaster'ı alın. Tekrar ana koridora gelin, Sağ bölümdeki karşınıza iki Droid çıkacak bunları temizleyin. İçerideki butona basın ana kapı açılın. Burada eğer ihtiyacınız varsa R2 robotunun solundaki kompartımanda Full Health Capsule var onu alın.

Girdiğiniz yeni koridorun sol bölümde(karanlık bölüm) fazla oyalanmayın. Çünkü karşınıza yuvarlanıp çıkan Destroyer Droid'lere bulaşmayın. Zaten sol tarafa gitme zorunluluğunuzda yok direk sağa doğru kaçın. Burada Qui Gon'u örnek alın çünkü köyde kasabada Jedi tribü yapan hocanızda sıkıyı go runce tabanları yağlıyor. Sağ yolun sonunda yolunuz kapalı bir kapı ile kapanıyor. Burada sağda bulunan açık kont rol paneldeki butona basın. Bu buton karşıdaki saklı bölümü açacak, çıkan Droid'leri haklayın. Orada bulunan butona da basın ve büyük kapıyı açın. (Burada bulunan servis kapısı eğer yanınızda R2 robot bulunuyorsa açılıyor ve buranın içinde de Full Health Capsule var. Eğer yoksa R2 ünitesi kaçtığınız sol taraftaki bölümdedir. İsterseniz geri dönüp onu getirebilirsiniz ama tavsiye etmem.) Burada yine Qui Gon'u takip edin. Onun durduğu küçük koridora girin ve ilerleğin. Aşağı, hangara doğru inin. ve ana balkona kadar yürüğün. Yol bitince sağa, havalandırma koridorlarına girin. Burada bulunan şişko Droid'lere sadece arkadan saldırın ve hepsini temizleyin. İlk olarak girişten sonra en solda ve ileride olan butona basın sonra açılan kapıdan çıkan şişkoyu temizleyin ve içerideki butona basın. O kapıdan çıkıp direkt ileri gidin ve diğer bir kapıdan (Bu yük vantilatörün yanında) girin. Yalnız hızlı olun kapılar otomatik kapanı-

pozisyonundan aşağı sallayın ve orayı temizleyin. Droidler temizlenince aşağıda sol köşede duran jeneratörü batlatın. Tekrar ana koridora gelin ve karşı kapıdan girin. buradaki Droidleri temizleyin ancak Starfighter'lara (örümcek gibi olanlar) bulaşmayın, onlar kendiliklerinden gidiyorlar. Temizlik bittikten sonra sandıkların üstünden Small Health Capsule'ü alın. O bölümdeki asansoru kullanarak yukarı çıkın. Butonlara basıp o koridorda ilerleyin ve geri dönüp, hangara bakan balkonun solunda kalan karanlık bölüme girip, Qui Gon, "Obi Wan" diene kadar ilerleyin.

Konuştuktan sonra, ileri gidin sağa dönün ilerleyin ve butona basın. Geri dönüp, sola dönün ve ilerideki butona basın. Buarada bu demir koridorların yer değiştirdiğini göreceksiniz. Son olarak ik bastığınız butona bir daha basıp ilerleyin. Bundan sonraki yolunuz açıkça göruluyor. asansorle yukarı çıkan Droid'lere dikkat edin ve tüm işlemleri tamamlandıktan sonra son asansore binip Federasyon gemisine ulaşın.

Bölüm 2:

Görev:

Bu bölüme Naboo gezegeninin ormanlarında başlıyorsunuz. İleri doğru yüzmeye başlayın. Yuruyabilecek bir açıklık bulana kadar yüzün. Bulduğunuzda iki ağacın arasından ileri yürüyün. Hemen ileride büyük bir grup droid var onları temizleyin ve 250 atışlık Blaster'ı alın. Tekrar, solunuzda yol çıkana kadar yüzün. Yukarı çıkın ve Jar Jar

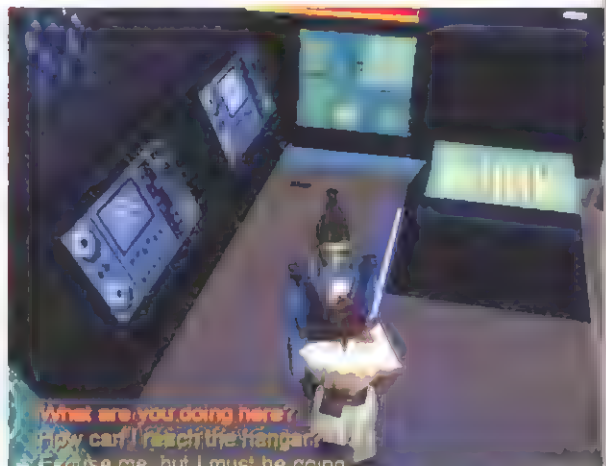
Binks ile konuşun. Gemiler yüzünden kaçtığında onun gittiği yolu takip edin. İlerledikçe karşınıza bir çok droid çıkacak onları temizleyin ve devrilmiş ağacın üstünden geçmeden aşağı inin. Buradaki Droidleri temizleyin. Dikili taşın üstüne Double-Jump yaparak zıplayın ve bombayı alın. Daha sonra tepede duran Jar Jar'a ulaşmak için arkasında duran küp şeklindeki cısmıyerde görünen yola göre Space tuşuna basılı tutarak tutup çekin ve Jar Jar'ın yanına ulaşın. Peşinden gidin, devrik ağacın üstünden karşıya geçmeden aşağı atlayın. İleri de çok Droid var hazırlıklı olun. Temizlik bittikten sonra ilerlemeye devam edin. O patikayı takip edin, karşınıza 5 Droid çıkacak onları halledin ve tekrar ilerleyin. Orada bir golet bulacaksınız. İçindeki kara parçalarından atlayarak karşıya geçin. Jar Jar ile konuşun. Yurakarıdan gelen ateşe dikkat ederek karşıya geçin. (Burada save edin) ve ilerlemeye devam edin. Yukarıda duran sarmaşığa tutunup sonuna kadar ilerleyin. aşağı indikten sonra Jar Jar'ı görene kadar ilerleyin. Burada Droid grubu hayli kalabalık (Hemen solda Full Health Capsule var), ortalığı temizleyin. Jar Jar'ı takip etmeye devam edin. Qui Gon ile buluşun.

Bölüm 3:

Droidli Gunga

Görev:

Qui Gon'u takip edin. Boss Nas ile konuşun. Daha sonra Qui Gon size Jar Jar'ı bul diyecek bundan sonra geri dönün. Akvaryumun onundeki elemanla konuşun. Kure şeklindeki araca binip, butona basın. Önünüze çıkan hiçbir Otoh Gunga'yı öldürmeyin. Eğer birini öldürseniz sızı gorduklerinde hemen saldırırlar. Sizi engellemeye çalışanlara Force Push ile karşılık verin. Aşağı indiğinizde koridorlarda ilerleyin. Eğer hiçbir yaratığı öldürmediyseniz karşınıza Jar Jar'a



benzer bir eleman çıkacak,onu bulduğunuzda onunla konuşun, size bir Pass Card verecek. Onu alıp ilerlemeye devam edin. Küre şeklindeki asansöre binin ve diğer koridora geçin. Yol bitüğünde üç beyaz yuvarlak atlama bölümü yükselmeye başlayacak, onları kullanarak ıki Guard'ın olduğu bölüme geçin ve etkisiz hale getirip, devam edin. Bir diğer kure a sansöre ulaşana kadar ilerleyin. Diğer koridora geçtiğinizde, Otoh Gunga'lı diğer bir yaratıkla konuşun. Bu havuzda

Bölüm 4:

Gardens of Theer

Görev:



Akarsuyun sağ tarafına atlayarak, akışın akışı yönüne doğru yuzün. Sağ tarafta bir çıkış bulana kadar yüzmeye devam edin. Çıkışa ulaştığınızda, Droid'leri öldürün. Büyük havuza atlayıp karşıya doğru yuzün. Şelalenin önüne kadar yüzün ve kare surların üstünden atlayın. Karşıdan Droid atışı olacak dikkat edip, karşı taraftaki kolu indirip Pembe koruma kalkanının aşağı düşmesini sağlayın ve karşıya geçin. Bundan sonra karşınıza çok fazla Droid çıkacak, enerjinizi ona göre ayarlayın. Askerlerle karşınıza çıkan Droid'leri temizledikten sonra, birlikte savaştığınız askerler ile konuşup, Queen'e nasıl ulaşabileceğinizi öğrenin ve Flash Bomb'ları alın. Askerin size bahsettiği Garden bölümü hemen aşağıda. Ufak çaplı bir labirent olduğundan kendinize bir merkez a-

lip dolanın. Ortalıkta bolca Droid var onları temizleyin ve duvar köşelerine bakmayı unutmayın, Health Capsule'ler bulacaksınız. Battle Tank ile karşılaşana kadar ilerleyin. Hemen önüne çıkmayın duvarın arkasında bekleyip, çıkışın önüne gelmesini bekleyin ve onu direkt arkamıza alıp koşarak sol tarafa doğru kaçın. Bu arada Tank'ı patlatmaya falan kalkmayın patlamıyor. Oradan karşınıza muttefik asker çıkana kadar ilerleyin. Onun ile konuşun ve onu takip edin. Gittiğiniz yerdeki Droid'leri halledin ve kapıyı açın. Çıktıktan sonra sola dönün ve düz gidin. Solunuzdaki ilk girişten girin fazla ilerlemeyin ve muttefik asker ile Battle Droid'e Blaster ile ateş edin aksi taktirde siz yanlarına gıdince hep birlikte patlarsınız. Full Health Capsule'ü alın. İlk ana yola çıkın ve ilerleyin. Yol bitüğünde Merdivenlerden çıkın ve kırmızı butona basıp alttaki havuzu doldurun. Daha sonra havuza atlayıp sola doğru gidin merdivenlerden çıkıp, oradaki butonada basın ve suyu kesin. Aşağıya inip, merdivenlerin altındaki butona basın ve köprüyü açın. Su yolunun üstündeki dar yolun sonuna kadar gidin. Butona basıp balkon kapısını açın. Geri dönüp, daha önce açtığınız köprüden geçin. Karşı taraftaki kolu Blaster ile vurup, köprüyü açın. Yerdeki cisimlere dokunmayın, onlar mayın. Karşınıza Battle Tank çıkana kadar ilerleyin. İlk olarak sağdaki sütunun üstüne zıplayıp, yukarıdaki kolla ateş edin. Daha sonra sol taraftaki pencereye zıplayıp içeri girin, ortalığı temizleyin. dışarı çıkıp bu bölgeye geldiğiniz köprünün başına gidin. Merdivenlerin karşısındaki pencereden içeri girin, köşedeki bombayı alın. Balkona çıkın, yukarıdaki ıpi kullanarak karşı balkona geçin. İçeri deki malzemeleri alın. Battle Tank'ın yanına geri dönün. Sağ tarafta kalan iki alçak, bir yüksek pencerenin karşısına geçin. İlk olarak yüksek pencereye yakın olan alçak pencereye daha sonrada yüksek pencere atlayıp içeri girin. Kolu çekin ve saraya girin. Aferin.

biraz uğraşabilirsiniz. En yüksek beton parçanın üstünde Blaster var. Onu, balkonun kenarına çıkın ve Double-Jump ile zıplayarak alın. Daha sonra tekrar balkonun boşluğuna gelip her bir parçanın üstünde birer saniye durup, Double Jump kullanarak karşıya geçin. Koridorun sonuna kadar yürüyün.

Koridorun sonuna geldiğinizde, hemen onunuzda duran butona basıp koşarak yukarı çıkmalısınız. Ondan sonra o koridor boyunca ilerleyin karşınıza bir Guard çıkacak. ona Pass Card'ı Boss Nas'dan aldığınızı söyleyin. Size inanmayacak, Force Push yaptığın (Jedi Mind Trick olacak) ayıldığında kapıyı size açacak. Sonraki odada açık olan kapıdan girin. Ortada duran kare cismi ilk olarak, girişte ileride solda kalan bölüme ı tip butona basın, sıra ile bu işlemi hepsine uygulayıp zemindeki cam bölümü açın. Yeşil sembole basıp kırmızıya dönüşmesini sağlayın. Buradan çıkın ve ilk girdiğiniz odaya donun burada kapalı olan kapının açıldığını göreceksiniz, oraya girin ve ilerleyin.

Aşağıdaki küp şeklindeki cismi butonun bulunduğu yerin altına çekin. Butona basar basmaz, olduğunuz yerde zıplayın ve önünüzdeki makinenin üstüne çıkın. Hemen karşı tarafa atlayın. Aşağıda ki yaratıkla konuşun ve küre asansöre binin. Burada çok Guard var onlara bulaşmadan koşarak ve zıplayarak Jar Jar'ı bulun. Onunla konuştuğundan sonra onu takip edin ve son bindiğiniz kure asansöre tekrar binin. Qui Gon ile buluşun.





Bölüm 5:

Escape from

Görev: Kraliçeyi kurtul

Kraliçeyi takip edin ve havuzlu bahçeye gelene kadar ondan ayrılmayın. Daha sonra onu orada bırakıp geldiğiniz yukarı yola geri dönün. O yolun sonundan(balkon gibi kısım)aşağı atlayıp önünüzde kapı çıkana kadar ilerleyin.sızın bulduğunuz bölümün karşı tarafında ki Droid'i temizleyip,Double-Jump ile o kısma atlayın.Hemen sağınızdaki kapıdan girin yerdeki malzemeleri alın ve duvardaki butona basın.Odanın diğer kapısından çıkıp aşağı yürüyün.Burada çok Droid var dikkat.Girişin sol tarafına doğru girin ve kapıyı açın içerdeki oğlanla konuşun ve onu annesine teslim edin,Full Health Capsule'ü alın.Koridora geri dönün,girişin sağında kalan yoldan yolunuza devam edin ve karşınıza Battle Tank çıkan bölüme kadar ilerleyin.Battle Tank'ın solunda kalan bölümden girin.(Manzaralı kısım)Karşınıza yaralı bir asker çıkacak onunla konuşun sonra ilerleyin.Yolun sağ tarafında kırık bir bölüm var oradan aşağı atlayıp,ilerleyin.Merdivenlerden çıkın ve odaya girin malzemeleri toplayın.Duvardaki butona basın kapıyı açıp tekrar koridora çıkın.Koridorun sonundaki odaya girin ve sola doğru sağı solu yoklayarak son odaya kadar ilerleyin.Yolun sonundaki pencereden aşağı inip,hemen sol taraftaki pencereden içeri girin.(R-2 ünitesi var)Odaya girdiğiniz pencerenin hemen karşısındaki butona basın,Full Health Capsule'ü alın ve köşedeki ölü adamın yanında da 5 Flash Grenade var onularda alın.odaya girdiğiniz pencereden çık

kın ve direkt olarak karşı taraftaki merdivenlerden çıkın.İki odalı bir hapisane bulana kadar ilerleyin.adamı çıkarıp,2 Thermal Detanator'ü alın.Tekrar aşağıdaki çalışan Droid'in yanına gidin.Herhangi bir şekilde onlara vurun ve Battle Tank'ın kırıldığını sağlayın,sonra duvardaki butona basarak tüm Security Door'ların(Güvenlik kapıları) açılmasını sağlayın...

Battle Tank'ın bulunduğu meydan da açıktan geçitten girin karşınıza çıkan Droid'leri temizleyin.Sol koridorda bir R2 ünitesi var,onu şimdilik yalnız bırakın.

Geçit açıldıktan sonra Queen'i yeni açılan bölümde bulacaksınız.Eğer oraya gelmemişse ona tüm geçitlerin açıldığını söyleyin.NPC'ler sizin ile birlikte yürürken arada bir köşede veya merdiven başlarında takılıyorlar.sızleri göremeyecekleri kadar uzağa gitmeyin.Oyunun bu kısmından sonrada Queen gözden kaçmayın çünkü Droid'ler yoğun şekilde saldırıyorlar ve o da devamlı moronluk yapıyor.Açıktan geçitten geçtiğinizde küçük bir köprüden geçeceksiniz ardından karşınıza çıkan odada bir Full Health Capsule ve 5 Proton silahı var.Uzak köşedeki çıkışa gidin ve dışarı çıkın hemen karşınıza çıkacak olan merdivenlerin aşağı kısmını kollayarak aşağı mın.Burada Droid'lerin sistematik yürüyüşünü takip edip onlara görünmeden ilerleyin.Aşağı indikten sonra sağa dönün.Hemen ileride karşınıza bir Destroyer Droid çıkacak.Onu en son aldığınız proton silahı ile vurun,3-4 atış yeterlidir.sonra ilerleyin ve sol taraftaki merdivenlerden inip sağa dönün,ilerleyin.Hemen ileride başka bir Destroyer Droid var,onada Proton silahınızla bir güzellik yapın.Ortalığı temizleyip yolu açtıktan sonra odaya dönüp Queen'i alın.Queen ile birlikte en son öldürdüğünüz destroyer Droid'in yanına kadar yürüyün,karşınıza yerde yıldız şekli bulunan bir yer çıkana kadar ilerleyin.Merdivenlerden yukarı çıkın ve oralarda bir kadın konuşun,efendi olun.size ileride karşınıza çıkacak kapalı

kapıları nasıl açacağınızı söyleyecek.Köşedeki odada Full Health Capsule var ihtiyacınız varsa onu alın.Odanın penceresinden dışarı çıkın.oralarda bir ip olacak ona tutunup diğer tarafa atlayın.Daha sonra dış taraftaki balkona atlayıp cam kapılı odaya gidin.Duvardaki kırmızı butona basın ve kilitle kapıları açın.(Kadının anlattığı kapılar...).Queen'in yanına dönün.İleride karşınıza 2-3 Droid çıkacak ve yerde mayınlar olacak dikkat edin.Karşınıza sandalı olan bir adam çıkana kadar ilerleyin.Hemen orda bir oda var oradan 250 atışlık Blaster'ı alın ardından merdivenlerden çıkıp,balkona çıkın.Koprüyü aşağı indirmek için orada bulunan kolu indirin ve Queen ile birlikte koprüden geçin.Buradan sonra yerlerde mayın var Queen'in bunlara basmamasına dikkat edin eğer yapabiliyorsanız yanlarından geçmeden onları vurun.Bu bölümden biraz ilerlediğinizde karşınıza bir çeşme çıkacak burada Queen aniden durup "We're trapped" diyecek.ardın karşınıza iki Droid çıkacak bunların atışlarını Queen vurulmadan hemen engelliyin.Arkalarından daha fazlası geldiğinden bunları hemen harcamaya bakın.(Eğer ihtiyacınız varsa çeşmenin diğer tarafındaki odada Small Health Capsule var.)Tüm bu bölgeyi temizledikten sonra ilerleyin karşınıza ağır silahlı bir diğer Droid çıkacak onu temizledikten hemen sonra Destroyer Droid karşınıza dikilecek hazırlıklı olun.Bu bölümde hayli uğraşacaksınız,tek tiyo Proton silahı en garantili kurtuluş aracıdır.

Bu bölümden kurtulduktan sonra ileride yan yana iki kapı lan bölüme kadar ilerleyin Queen'de sizinle birlikte gelecek.Queen ortalık durulana kadar burada duruyor.Kapıdan girin ve içerideki adamdan yardım istegin sizin için diğer kapıyı açacak burada bir Full Health Capsule bulacaksınız.Dışarı çıkın,dışarıda Droid olmadığından emin olun.Queen'in fazla onune geçerseniz Droid'ler ortaya çıkacaktır,dikkatli olun.İleride karşınıza 2-3 asker çıkacak isterseniz onlarla konuşun,yalnız bunlar sizi savunmakta pek başarılı değiller.

Daha sonra geniş bir bölüme geleceksiniz.Çeşmenin sağında 250 atışlık Blaster var onu alın ve Droid'lere dikkat edin.Hemen ileride Hangar var,o nun solunda birçok Droid var.Ortalıkna dalmayın çünkü hayli kalabalıktır.Elmizde kaldıysa Flash Grenade'leri kullanmanın tam zamanı.Aferin.

Burayı temizledikten sonra Queen-2in yanına dönüp onu buraya getirin.Onu Hangar'ın girişinde durdurun ve etrafa bakacağınızı burada beklemesini söyleyin.İçeri girin ortalığı temizleyin.Tekrar dışarı çıkıp Queen'i içeri getirin ve Hangar'ın uzak tarafında Qui Gon ve diğer lemanlarla buluşup gemiye binin.

Gelecek aya kadar,May the force be with you... **L**

Ekim Erkurt

Sound Blaster Live & Sound Blaster PCI 128



1 989 yılında, ilk Sound Blaster'ların piyasaya çıkmasıyla PC dünyası, ses kartları arasında kısa sürede standart olacak yeni bir teknolojiye kavuşmuştu. 8 bit kalitesindeki sesler elbette, PC'lerin eski hopörlerinden çıkan bıp bıp'lerden çok daha fazla iyisini vaat ediyordu ses kartı kullanıcılarına. Ancak kullanıcılar da ellerindeki ile yetinmeyen aç gözlü bir topluluk oluşturuylordı ve bir müdet sonra 8 bit sesleri yapmacık bulmaya başladılar. Bu kendini bilmezlerin ısrarları sonucunda 16 bit ses kartları çıktı. Uzun süre 8 ve 16 bit ses kartları piyasaya hakim oldular ancak son bir kaç sene içinde bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeye paralel olarak 32, 64 ve 128 sesi aynı anda çalabilen ses teknolojileri geliştirildi ki bunun anlamı, masanızın üzerindeki küçük PC kasanızın içinde 128 enstrümanlı bir Cumburbaşkanlığı orkestrası saklıyor olduğunuzdu.

Ses kartı denilince incelemeye alına bilecek ürünlerin sayısı çok fazladır. Piyasada her fiyat ve özellikte ses kartını bulmak çok kolaydır ancak, gerçekten "baba ben harbi kalite arıyorum, ek-randaki görüntünün beni yerimden hoplatmasına yardımcı olacak ses efektleri, Video CD'lerimden yayılan sesin, müziğin odanın etrafında volta atması mı istiyorum" dediniz mi bir kaç dolarınıza kıyıp alabileceğiniz iki mükemmel ses kartını tanımanız doğru olacaktır. Sound Blaster Live ve Sound Blaster 128

Sound Blaster Live'in maliyeti düşürülmüş ve bilgisayarların eğlence amaçlı kullanan kesim için dizayn edilmiş halı olan SB Live Value, geçen sayıda incelenmişti. Ancak hem daha geniş ve detaylı bir inceleme yapabilmek hem de PCI 128 ile karşılaştırmayı mümkün kılabilmek için bu sayıda tekrar ele almaya karar verdik.

Teknik Özellikleri

SB Live, Environmental Audio olarak tanımlanan yeni bir 3D ses teknolojisini desteklemektedir ve bu teknolojiye önümüzdeki yılların standardı go-

zuyle bakılmaktadır. Gerçi günümüzde bile pek çok oyun ve Multimedia uygulaması bu teknolojiyi desteklemektedir ve bu özelliği SB Live'in tercih edilmesi için çok önemli bir etmendir. PCI 128 de 3D ses konusunda iddialı olsa da Live'in gösterdiği performansa ulaşmasını beklemek hayalcılık olacaktır.

PCI 128, PCI veri yolu üzerinden bilgisayara bağlanan bir karttır ve CPU'yu alışımlı ses kartlarından çok daha az yormak üzere dizayn edilmiştir. Bunun anlamı da, PCI 128 ile oyun oynarken CPU'nuzun oyunun diğer hesaplamalarını daha hızlı yapacağı, dolayısı ile oyunların daha hızlı görünmesinin mümkün olmasıdır. Kısacası, PCI 128 ile oyun oynamak, diğer kartlara oranla daha hızlı ve zevklidir demeye getiriyorum.

SB Live ise, üzerinde EMU10K1 isimli bir işlemci ile gelmektedir. Bu yeni chipin bütün işi gücü, uygulamalardaki sesleri olabildiğince ses kartı üzerinde işleyip değerlendirmek, CPU'nun üzerindeki yükü minimuma indirmeye çalışmaktır. Yani SB Live kullanıcıları da, aynı özellikleri taşıyan bir sistem üzerinde, aynı oyunu en az PCI 128 kullanıcıları kadar hızlı ve eğlenceli oynatabileceklerdir. EMU10K1 chipi aynı zamanda ses kalitesinin olabildiğince temiz olması için de çaba sarfeden bir teknoloji ile dizayn edilmiştir. Bu yüzden SB Live, uygun donanımla kullanıldığında, apartmanınızdaki yaşlı komşularınızı çıldırtmanızı son derece kolaylaştıracak kadar gerçekçi bir etkiye sahiptir. Yani, yukarıdaki cumlenin Türkçesi, odanızın ortasında bir orkestra konser veriyormuş gibi hissedersiniz ve sesi biraz açarsanız bu hissi komşularınız da sizinle birlikte paylaşabilir demektir.

PCI 128, 2, 4 ve 8 MB büyüklüğündeki örnek ses setleri ile birlikte gelmektedir. Wave-Table üzerinde Creative ve Synthesis Engine ve Digital Effects Engine isimli iki ses teknolojisini barındırmaktadır. 3D Audio özelliği, MS DirectSound ve MS DirectSound3D ile tamamen uyumludur. Eski MS-DOS uygulamalı programlarla çalışırken sorun çıkarmaz. Kullanıcı kartın 3 boyutlu ses özelliğini iki veya dört mikrofon kulla-

nımına göre ayarlayabilir. 8 bit veya 16 bit stereo kayıt yapabilir, ses dosyalarını çalma ve kaydetme frekansı 5kHz'den 48kHz'e kadar değiştirilebilir. Full duplex teknolojisi sayesinde Internet üzerindeki sesli uygulamalarda rahatlıkla kullanılabilir. Kartın üzerinde ise Microphone, MPC 3 CD Audio, Line Level out, Amplified out, Auxiliary In / Rear Out, MIDI / Joystick port soketleri bulunmaktadır. SB Live Value için de yukarıdaki özelliklere ek olarak güçlendirilmiş bir 3D ses özelliğini saymalyız.

Environmental Audio nedir?

Ses kartlarının ilk günlerinden beri ses programcılarını en ok uğraştıran sorun 3 boyutlu ses düzenekleri idi. Multimedia ürünlerinde grafik ve içerik olarak bir çok gelişmeler kaydedilmesine rağmen ses teknolojisi bu gelişmelere ayak uyduramamaktaydı. Bir mağaranın içinde düşmana saldıran bir oyuncunun kılıç seslerinin normalde mağara duvarları içinde çınlaması, yankılanması gerekirken oyunlarda bu tür sesler son derece zayıf kalmaktaydı. Programlanarak yapılamayan şeyler, bazen dublaj ile yaratılmaya çalışılırsa da bu tür ürünler genellikle fazla yapmacık ve göze, kulağa batan çirkin seslerden illeriye gidemedi. Çünkü oyunlardaki veya başka multimedia ürünlerindeki ses öğeleri pek çok farklı değişkene bağlıydı. Örneğin, yürüyen bir insanın çıkardığı adım sesleri pek çok farklı değişkene göre değişik sesler oluşturabilmeliydi. Suda yürüyen bir insan, taş üzerinde çıplak ayakla yürüyen bir insan, deri ayakbaki ile yürüyen bir insan üzerinde demir zırhlarla yürüyen bir insan, dalgalı suda yürüyen bir insan, kapalı, yankı yapan bir ortamda veya açık alanda oturma üzerinde yürüyen bir insan gibi pek çok farklı değişkenin oluşturduğu pek çok kombinasyonu en gerçekçi şekilde verebilecek bir ses teknolojisi geliştirmek gerekiyordu. Tabi bütün bu seslere, boşluk içinde bu yer de belirlemek gerekiyordu. Yani sesin, sağdan solan, arkadan önden, beş metre güney doğunuzdan, on metre kuzey batınız

dan gelip gelmediğini anlayabilmek de son derece önemliydi. İşte tüm bu sorunların çözülmesi amacıyla üretilen ses teknolojisinin adına Environmental Audio ismi verildi. Teknolojinin en göze çarpan kısmı, klasikleşmiş sağ ve sol hoparlorleri tarihe gömüp, 4'lü ses düzeneklerine kapı açmasıydı. Sound Blaster 128 veya Live ile iyice gündemimize giren Environmental Audio başarı ile çalışmak için 4 tane hoparlor istiyordu. Kullananlar bilirler, içinde bulunulan odanın 4 ayrı köşesine birbirlerinden eşit uzaklıklarda yerleştirilen bu hoparlorlerin tam ortasında durmak gerekmektedir aksi halde, sesin 3 boyut özelliği et-

kisini kaybetmektedir. Hoparlor alanının dışına çıkan kumseler ses düzeniğinin kalitesine göre normalden daha kaliteli sesler duyabilmektedir ancak boşlukta sesin konumlandırılmasını sağlayan 3 boyut efektini hissedememektelerdir.

Sonuç

PCI 128 ve SB Live teknik açıdan incelediğinde, iki kart arasında, seçim yapmak güç gibi görünmekte. Ortalama uygulamalarda birbirine çok yakın performans gösteren bu kartların farkları, uygulamalar sınırları zorlamaya başladığında ortaya çıkmaktadır. SB Live'da

ses kalitesini yükselten altın kaplamalar, Value versiyonunda kullanılmadığı için ortalama uygulamalarda kartının SB Live Value mu yoksa PCI 128 mi olduğunu anlamayabilirsiniz ama EAX teknolojisini sonuna kadar destekleyen, 3 boyutlu ses efektlerini radikalce kullanan uygulamalarda SB Live Value her zaman kendini hissettirecektir. Bu aşamada, geleceğe yönelik iyi bir yatırım olması sebebiyle tercihim SB Live veya SB Live Value olacaktır ancak "baba ben bir iki ses duyum yeter, 1 dolarda olsa cebimde kalsın param" diyenler için de SB PCI 128, hatta PCI 64 tavsiye edilebilir.

Cem Şancı

Creative 3D Blaster Savage 4

TNT2 ve Voodoo 3'ten sonra S3'te üçüncü nesil ekran kartı olan Savage 4 ile ekran kartı piyasasına girdi. Hem de olanca hızıyla.

Ekran kartı üreticileri arasındaki rekabet olanca hızıyla sürerken, bilgisayar sahiplerinin şöyle veya böyle mutlaka bir şekilde kullanmış olduğu S3'ün yeni nesil işlemcisi olan Savage4'ü kullanan ilk ekran kartları piyasada boy göstermeye başladı. S3'ün Virge serisinin kotu ununu silmek için büyük çaba gösterdiği belli oluyor. Savage 3D ile bunu başarmaya çalıştı ama TNT ve Voodoo karşısında pek fazla şansı yoktu. Savage3D'den bir yıl sonra ise Savage4, S3 hakkında kalan son şüphe kırıntılarını da supuruyor.

Savage4'ü test ederken performansının Voodoo 3 veya TNT2 ile yarışamayacağını düşünüyorduk. Ama bir kere test sonuçlarını elde ettikten sonra Savage4'ün rakiplerinden pek de aşağı kalır yanı olmadığını anladık. Creative 3D Blaster Savage 4, üzerinde 32 MB bellek ile geliyor. Bu da demek oluyor ki, 1600'e 1200 gibi çözünürlüklere çıkabileceksiniz. Tabii bu kadar yüksek çözünürlüklerde işlemciye düşen yük de oldukça fazla olacaktır.

Savage4'te de, Savage3D'de olduğu gibi S3 Texture Compression özelliği var (S3TC). S3TC sayesinde, oyunlarda

kullanılan doku kaplamaları normalin altıda biri kadar az yer kaplayacak şekilde sıkıştırılabilir. Böylece oyunlarda normalden altı kat fazla detaylı dokular kullanılabilir. Yalnız, S3TC henüz pek fazla oyun tarafından desteklenmeyen bir özellik olduğundan, şimdilik yararlarını göremeyebilirsiniz. Ama bu sıkıştırma tekniğini kullanan bir oyunu Savage4 ile oynarsanız, grafiklerdeki detay zenginliği karşısında gözlerinizin yuvalarından uğrayacağına emin olabilirsiniz. Örnek mi istiyorsunuz? Aşağıdaki resimler bir bakın isterseniz...

Diğer kartlarda yazılımsal olarak sağlanan Bump Mapping yanı kabartılı yüzey efektleri, Savage4'ün içinde bulunan bir özellik. Bump Mapping giderek daha fazla oyunda kullanılmaya başlandı ve kullanıldığı oyunları diğerlerinden ayıracak kadar farklılık sağlayan bir efekt.

Savage4'ü test ederken onlarca oyundan yararlandık ve bu oyunları anlamsız sayısal değerler elde etmek için iki-üç da-

Soldaki resimler normal, sağdakiler S3 Texture Compression kullanan Savage4'ile alınmıştır





kika oynamakla yetinmedik, bazılarında grafik bozulmalarını tesbit edebilmek için saatlerce oynadık. Ve gorduğumuz o ki, Savage4, neredeyse rakibi TNT2 ve Voodoo 3 kadar sağlam bir mimariye sahip ve sorunsuz çalışıyor du. Neredeyse, ama o kadar değil. Mesela, Quake 3: Arena'nın test sürümünde grafikleri 32 bit kalitesine yükseltmek mümkün olmadı ve ekran anlamsız şekillerle doldu. HALF LIFE'da Direct 3D ile oynamaya kalkıştığımız da ise büyük ölçüde yavaşlamalar ve hatta grafiklerde bozulmalar oldu.



Ama bu iki oyundan başka bir oyunda herhangi bir sorunla karşılaşmadık. Creative 3D Blaster Savage4'ten beklediğimizin çok üstünde bir performans aldığımızı söyleyebiliriz.

Creative 3D Blaster Savage4 ile beraber tek bir CD geliyor ve içinden referans sürücüler, monitörünüzün gamma ayarını yapmanızı sağlayan Colorific programı ile üç boyutlu oyunların gamma ayarlarını yapmanızı sağlayan 3Deep! programı geliyor.

Bunların haricinde paketten herhangi bir oyun veya program çıkmaması, her ne kadar bizi üzmuş olsa da, büyük bir sorun değil çünkü Savage4 ortalamasının çok üstünde bir performansı çok düşük bir fiyata sağlama misyonunu e dirmiş bir kart.

Evet, üçüncü nesil 3D ekran kartlarının belki de fiyat olarak kullanıcıya en cazip geleni olan Creative 3D Blaster Savage4, performansı ile da göz dolduruyor. Belki piyasadaki en güçlü kart değil, ama her yönüyle bir oyun cuyu tatmin edebilecek kadar iyi, özellikle de fiyat/performans oranıyla. **L**

Sinan Akkol



CREATIVE 3D BLASTER SAVAGE 4 3D MARK 99 MAX TEST SONUÇLARI

Test Platformu: Intel Pentium II 350, 28 MB PCI100 SDRAM, 8.4 Quantum Fireball HDD, 35X Toshiba CDRom Drive

Game 1 (Yarış)	: 30.6 Fps
Game 2 (First Person Shooter)	: 31,2
Fillrate	: 97,7 M Texels/s
Fillrate with Multi Texturing	: 105.9 Mtexels/s
2 MB Texture Rendering Speed	: 111 fps
4 MB Texture Rendering Speed	: 76,6 fps
8 MB Texture Rendering Speed	: 51,2 fps
16 MB Texture Rendering Speed	: 40,3 fps
32 MB Texture Rendering Speed	: 0.9 fps
Bump Mapping Emboss 3 pass	: 59,5 fps
Bump Mapping Emboss 2 pass	: 56,2 fps
Bump Mapping Emboss 1 pass	: 101,6 fps
Point Sample Texture Filter Speed	: %105,6
Bilinear Texture Filter Speed	: %100
Trilinear Texture Filter Speed	: %98.8

Firma: GENPA

Tel: (0212) 288 10 78

Firma: MULTIMEDIA

Tel: (0212) 212 98 50

Fiyat : 135 \$+KDV

Donanım Pazarı

Donanım Pazarı bölümünde bu ay ufak tefek değişiklikler yaptık. Yeni bilgisayarlarımızda test ettiğimiz Savage 4 hımn kalbimizi kazandı. Açıkcası bu kadar uygun fiyata bu performansı verebilen bir kart. Gerçekten takdire değer. İşlemci olarak ise Celeron 300A'yı elemek zorunda kaldık çünkü piyasada bulmak imkansız gibi bir şey. Diğer alanlarda ise pek bir değişim yok ve özellikle ses kartlarında SB Live! daha uzun süre bir numara olacağına benziyor.

ANAKART

Abit BH6

Test Edilmedi



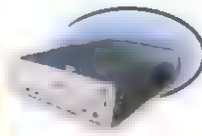
5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'i ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.

CD-ROM

Toshiba

35 Hızlı

55 \$+KDV



Üzerinde Play tuşu olmaması ve kopya CD'leri geç tanıması haricinde, mükemmel bir CDRom.

İŞLEMCI

Intel Celeron 400

Test Edilmedi



Şu an alacağımız bir Celeron 400 sizi en az 9 ay oyun piyasasının odağında tutmaya yetecektir.

SES KARTI

Sound Blaster Live!Value

57 \$ + KDV

Giderek ucuzlayan fiyatıyla kesin alınası bir ses kartı. Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live! dan Dijital I/O kartının çıkartılmış versiyonu.



HARDDISK

8,4 GB

Quantum FB.

Test Edilmedi



Yeni oyunların tam bir harddisk canavarı olmaya başladığı bu zamanda, her türlü depolama ihtiyacınızı görebilecek kadar iyi bir harddisk.

HOPARLÖR

Cambridge

Soundworks

95 \$ + KDV



Bir Sound Blaster Live! Almaya karar veriyorseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'ü tercih edin.

BELLEK

12 MB PC100 SDRAM

Test Edilmedi



Yavaş yavaş sadece 64 MB'da çalışan oyunlar gözükmeye başladı. Bu da demek oluyor ki, 128 MB'a ihtiyacımız olacak.

MODEM

Apache

NetExpress

49\$+KDV



Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.

Ekran Kartı

CreativeBlaster Savage 4

135\$+KDV



Yeni nesil 32 MB bellekli ekran kartları arasında belki en performanslısı değil ama, fiyat/performans oranı hemen herkesi memnun edecek kadar iyi.

JOYSTICK

Quickshot

GenX700 K

50 \$+KDV

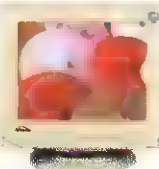


İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştiren GexX700'un tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecektir olması.

MONITOR

15" CTX

Test Edilmedi



Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.

MOUSE

A4 Tech

Winbest 4D+

15 \$+KDV



Şık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Üç tuşu ve ekranı kaydırmaya yarayan düğmeleri ile Internet üzerinde surf yaparken işinizi oldukça kolaylaştıracak.

DESTREGA

Uzgun bir beat-em up karşılaşmadık. En son bi Tekken 3 gelmişti, bir deki şu diye doluşuna bir oyun görülmedi. İstediğimiz o saf dövüş ve şiddet duygularını dışı verabileceğimiz bir oyun yapılmıyordu. Oyun programcılarını hemen olaya davet ettik. Çünkü bu da Tekken 3'ten farklı bir şeydi.

Destrega'nın yaratıcısı olan Team aldı. Çok azdı bir zaman önce çalışan, Tekken 3'te de çalışmışlardı.

İki kendi alanında bir ilk, bir ekol olup unutulmayanlar listesine adını altın yazıya batırılmış harflerle yazdı ve altına imzasını atıp mührünü basmaktı. Ve sonuç beklenene yakın oldu. Destrega adanmış oyun, şiddet duygularının kükremiş sel gibi benini çiğneyip aşması ve ekranlara sığınayıp taşınan misal bey-beth bir sanat eseri olup çıkmıştı. Hattı ki bu konuyu ileriye böylelikle bir de sizlere kasetten canlı olarak anında görebilecektik. Çünkü bu oyunun yaratıcısı, Destrega'nın yaratıcısı, babar mu-şaf özel haber idir!

Efenim acı var mı acı?

Destrega, alışagelmis üç boyutlu dövüş oyunlarından daha farklı bir yapıya sahip. Dövüşçüler saçına sapan yumruk, tekme kombinasyonları ve özel hareketler kullanıyorlar. Bunun yerine abartmış yakın dövüş sanatları ve uzaklardan atılan süper büyülerini kullanıyorlar (man gücü). Değişik tuş kombinasyonları kullanılarak karakter başına hemen hemen 34 değişik güç kombinasyonu elde edilebiliyor.

Oyundaki fon hiçbir dövüş oyunundan farklı değil. On iki adet üç boyutlu mekanda 360 derece hareket mümkün. Karakterinizi sınırsız hareket özgürlüğü olan bir mekanda, alanın her köşesine gidebilirsiniz.

Destrega'nın yaratıcısı, babar mu-şaf özel haber idir!

Altı oyun modundan oluşan oyunda bir de mistik bir de hikaye modu var. Burada Destrega dünyasının hikayesini kavrayacak gerçek zamanlı görüntüleri izleyerek dövlüyorsunuz. Her karakter için bir sahne var. Olaylara bir dâdi bir daha cıvıltı. Her karakterin bir de lah pembe dizi gibin. Her karakterin bir de saye etme imkanı var.

Destrega'nın yaratıcısı, babar mu-şaf özel haber idir!

Kesinlikle Tekken 3'ten daha iyi bir oyun değildir, duyurulur.

Yine de çok eğlenceli ve orijinal bir oyundur efendim. Zorluk seviyesi ayarlanabiliyor için her türlü oyuncu için de idealdir ve kontrolleri çok kolaydır. Sırdı oyunun oynanışını kolaylaştırmak için bazı açıklamalarımız olacak.

Efenim, bu oyunu dövlüşmek için mi yapıyorsunuz?

Efenim, bu oyunu dövlüşmek için mi yapıyorsunuz?

- **Yön tuşları:** Karakterin hareketlerini kontrol eder.
- **K:** Raptiye uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakinken "ayıl" vuruşu yapar.
- **U:** Raptiye uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakinken "kuvvetli" vuruşu yapar.
- **Y:** Raptiye uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakinken "ayıl" vuruşu yapar.
- **X:** Zıplamaya yarar.
- **L:** Gard. Yakın dövüşte tamamen koruma sağlar. Büyülerde ise alınan hasar azalır. Ayakta kalkabilmek için hızlıca basmak gerekir.
- **R:** Raptiye uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakinken "ayıl" vuruşu yapar.

Efenim, içeriden mi, dışarıdan mı büyü yapıyorsunuz?

- **Efenim eee, hareketleri de sormusunuz efendim. İşte efendim:**
- **Yükseğe zıplama:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından zıplama tuşuna basın. Güç barını kullanın.
- **Ard arda büyü kullanma:** Yuk-



seğe zıplamayı uyguladıktan sonra en fazla üç tane kadar büyü tuşlarına ard arda basın. Büyü tuşlarının üçü de farklı olmalıdır. Güç barını kullanın.

• **Hali koşma:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından koşma tu-

şuna basın. Güç barını kullanın. Karakteriniz yüzü ne tarafa dönük olursa olsun rakibe doğru büyü kalkanı başlar. Bu kalkan duymanızla zarar verir ve kısa bir süre sersemletir. Böylece kombo yapmaya hazır bir ortam oluşturulur. Bazı büyülerden de zarar görmeden geçebilir. Ayrıca koşma tuşuna basmadan önce herhangi bir büyü tuşuna iki ya da üç kez basarak kalkanınızı güçlendirebilirsiniz. Bu kalkan daha büyük, daha değişik şekilli ve daha kuvvetli büyülerden geçebilecek şekilde olacaktır.

• **Koruma kalkanı:** Herhangi bir büyü tuşuna basın, hemen ardından garda basın. Karakterinizin etrafında bir koruma kalkanı oluşacaktır. Siz gard tuşuna basılı tuttuğunuz sürece kalkan devam eder.

• **Yansıtma:** Büyüden size çarptıktan sonra hemen önce gard tuşuna bir kez basın. Böylece enerjiniz azalmayacaktır.

Destrega'nın yaratıcısı, babar mu-şaf özel haber idir!

Efenim sünnet düğününüz varmış, kayırlı olsun...

Efenim, yakın dövüş mü sordunuz efendim? İşte efendim...

Destrega'nın yaratıcısı, babar mu-şaf özel haber idir!



Tüm komboların ve büyülerin aynı olmasına rağmen on iki ayrı karakterin değişik şekillerde büyüleri de var. Her birinin ayrı ayrı kabiliyetleri var. İşin karamanları...

GRAD

Coran Mines adıyla bilinen bir dağın eteklerinde kurulmuş bir kasabadan gelmektedir. Bir gün Grad uzaktaiken, Ipsen İmparatorluğundan gelen askerler, kasabayı ve kasabalıları yok eder. Kutsal bahar arasında annesi de olan Grad yakıt kaybetmeden uğraşa konulur ve Zauber'ı öldürme ve vemin eder. Grad'ın böyle acıip gücüne sahip olmasının sebebi annesinin büyük SouSha' lardan olmasıdır (walla o ne demek ben de bilmiyorum). Büyü tarzı kırkım saçıyor.

SEREA

Serea, küçükken ayaklanmalar ve hürsuzluk yüzünden vatanını terk etmek zorunda kalmışır. Daha sonra bir çiftlikte yaşamıştır. Rosen ile karşılaşır ve habasının da bir SouSha olduğunu öğrenmiştir. Büyü tarzı rüzgar.



ROSEN

Rosen bir SouSha'dır ve bu ırktan olan gençleri aramaktadır. Kıp olarak dedeme benzer. Büyü tarzı çimsik.

ZAUBER

Ipsen İmparatorluğu'nun en masiz ve canı lidendir. Eski ve çok önemli bir kalmışır aramaktadır. Büyü tarzı yavaşkım kullanır.

LAON

Laon Zauber'ın sadık yardımcılarında birisidir. Büyü tarzı ışıltı.

FALMA

Falma Zauber'ın sağ koludur. Büyü tarzı ışıltı.

TEEM

Teem, Ipsen İmparatorluğuna karşı kurulmuş olan direniş kuvvetlerinin lideridir. Büyü tarzı gizemli kılıç.

KUGA

Kuga da direniş kuvvetlerinin bir mensubudur. Nereden geldiği bilinmeyen bir ninja savaşçısıdır. Geçmişini kimse bilmemektedir (her oyunda bir tane böyle olur. Klasik olaylar.). Büyü tarzı keskin silahlar.



MILENA

Milena, Güney İmparatorluğu Parmaweyra'nın hükümdarının kızıdır. Ancak babası bir suikaste kurban gidinece o da habesinin katilini bulma görevi düşer. Büyü tarzı buz.

ANZEAL

Anzeal, Milena'nın kızkardeşi ve Parmaweyra tahtının tek varisidir. Güçlerinin kaynağı varındaki küçük yaratık gibi gözükmektedir. Büyü tarzı: Playstation joypad düğme sembolleri (ne alaka...)

DOIL

Doil, Ipsen İmparatorluğu'nun askeriye için oğluyla normal bir hayır sürmek için ayrılır ve ormanda küçük bir evde yaşamaya başlar. Lakin, İmparatorluk oğlunu kaçırmış ve Doil'i öldüklerini iddia etmeye zorlar. Büyü tarzı: ateş.

REUS

Reus, Doil'in oğludur. Ipsen İmparatorluğuna kaçırılmış ve hüyük güçleri Falma tarafından ortaya çıkarılmıştır. Büyü tarzı: Mavi alev.

Reha Muhtar gevginden sıkıldım ar kadeşlar. Adamı gibi bitirmek istiyorum sizinle. Ama önce su güzelliği de söbliyim ondan sonra kapanış.

Kostüm değiştirmek için IP BATT'LE'yi herhangi bir karakterle ve herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin. Böylece bu karakter için olan alternatif kostümü elde etmiş olacaksınız. Karakter seçiminde ekranında karakterinizi START tuşuyla seçerseniz yeni kostümüyle dövüşecektir. Playstation türkuları hemen köfreyi yakalayacak kostümler KOEI'nin bir oyunu olan SanGoku MuSou'dan alınıyor. Önemli not: bu seviye ve karakterlerin hikayesini bulduğu için Ferhat'a teşekkür ederim.

Bu oyunu harbiden beğendim. Sizlere de tavsiye ederim. Tekken 3 kadar iyi olamaz tabi ki ama en azından yeni bir soluktur. Deneyiniz. Hadi ben kaçtım. Byeötsmile...!

8

DESTREGA

KOB & Omega Force Team / Beat-em up / 1 CD

İNCELEYEN Mega Emin

SİSTEM Playstation

Oyuncu sayısı 1-2

Memory Blok 1

GRAFIK ★★★★★★

SES MÜZİK ★★★★★★

ATMOSFER ★★★★★★

OYNANABİLİRLİK ★★★★★★

Dual Shock ☒ Analog ☒

Bilgi için: www.level.com.tr



yun gerçekten başlıyor. Burada tüm mayınları ortaya çıkarıp, cipinizi dik-katlice mayın tarlasından geçirmeniz gerekiyor. Sonra da makineli tüfekleriyle beraber?!! hapsedilmiş olan arkadaşlarımızı cipe bindirip görevi tamamlıyorsunuz. Bir de bölümlerden birinde grilerin komutanını kurtarıyorsunuz ama nedense son bölümde grilerle savaşıyorsunuz. Ben buna pek de anlam veremedim doğrusu. Yinede görevler gerçekten de oyunu tek başına sürüleyebileceğiniz kadar zevkli. Ama amcamlar naapmış? Daha da iyi olsun diye kalkmış bir de multiplayer olayı eklenişler. Harbi-den çok da güzel yapmışlar. Saniki tek kişilikten daha mı güzel ne? Burada iki kişi beraber veya ayrı oynayabiliyorsunuz. Aynı oynarken amaç diğerinin üssüne gidip bayrağını kaçırmak ve kendi üssünüze geri dönmek. Bunu başarabilen oyunu kazanıyor ama sandığınız kadar da kolay değil. Çünkü bir taraf bayrağı kaçırdığı zaman üssüne doğru koçmaya başlıyor ve öteki taraf da atış ederek kovalıyor. Tavuk kovalar gibi e-hi ehi! Olayın güzel tarafı da amacın öteki tarafı öldürmek değil de bayrağı ele geçirmek olması. Gerçi o esnada öldürüyorsunuz ama o da işin tuzu biberi. Hele de koşarak kaçan bir askerle tankla kovalamak daha da büyük bir zevk (yine sadistliğim tuttu!). Başlamadan önce beş haritadan birisini seçiyorsunuz. Bu arada bu kadar güzel bir oyunda neden sadece beş tane harita var anlayamadım doğrusu. Harita seçiminin sonu sızce verilen asker ve ekipmanları, kendinizi en iyi savunabileceğiniz ve en iyi saldırılabilecek şekilde yerleştiriyorsunuz. Ve süper tepişme başlıyor. 3DO Software bu bölüm üstüne daha fazla zaman harcamış gibi görünüyor.

Diksiyon diksiyon! Al sana, al sana!

Grafik olarak puanında da gördüğümüz gibi vasat masalese. Ayrıntılara hiç de önem verilmemiş ki fark ayrıntılardadır. Fon rezalet. Daha çok aceleyle üç gün içinde hazırlanıp piyasaya sürülmüş gibi. Ekrandaki bir nesneyi görebilmek için kafanızı sola sola oynatıyorsunuz (ama nefile, göremezsiniz!). Ne kötü ki dandik oyunlarda karşımıza çıkan "görünmez duvarlara çarpma" olayı burada da mevcut. Koşarken "hic"

lere takılıyor ve duruyorsunuz. Geri geri yürümek de ya imkansız yada çok yavaş. Tamamen geriye dönmeniz gerekiyor. Nişan almak da yarı otomatik. Bazen işleri gerçekten karıştırabiliyor. Yakındaki birisi size atış ediyor ama siz istemeden uzaktakine nişan alabiliyorsunuz. Tanklar bazen bir metre yükseklikteki dik kavalara tırmanıyor, ağaçların üzerinden geçiyor, bazen ise çok alçak bir tase takılıyor. Kabul etmemiz gereken bir gerçek de oyunlardaki vahşetten zevk aldığımızdır. Army Men 3D' de vahşet olayı da yok denince kadar az. Ates ettiğiniz askerler sadece yere düşüyor veya yok oluyor. Bazuka ile vuruyorsunuz, balon patlar gibi patlayıp kayboluyor. Sadece ates püskürttüğünüzde cümeleri birazcık kabul edilebilir. Bir de cipi sadece bir kere, tankları birkaç kere kullanıyorsunuz. Bootcamp' ta kullandığımız diğer araçları ise hiç kullanmıyoruz. Len neden koydunuz o zaman bootcamp' arı? Bozulan poligonlar da cabası. Aslında o kadar da kötü değil ama daha iyi olmalıydı. Güzel yanları da var tabii ki. Askerler var oldukları zaman sanki plastikmiş gibi parçaları kopuyor (e be güzelim, zaten plastik değil mi onlar "gerbi"si de ne oluyor? - BLX), yandıkları zaman ise eriyorlar. Ayrıca bu oyun, oyuncak askerleri savaştırmaktan kat kat daha eğlenceli.

Komutanımm, er rayn tüfeeni gözüm sokuyo yaaa!

Sesler ise gayet iyi. Efektler çok güzel yorine oturtulmuş. Müzikler de bir o kadar var. Duruma göre otomatik olarak kısılıp açılıyor. Oyunun içinde neye ne noktalar yok. Olursanız bölümün

başından başlamamız gerekiyor. Sadece bölüm sonlarında save edebiliyorsunuz.

Sifre olayına geleceeee... Bence hiç bulamayın. Oyunu bitirdikten sonra kullanan ve tadını çıkartın. Çünkü şifrelerle, 300 IQ' su olan bir insanın anakulu matematik problemlerini çözmesi kadar basit ve sıkıcı oluyor.

TÜM SİLAHLAR: Oyun esnasında pause yapıp hızlıca şu tuşlara basını: kare, yuvarlak, R1, L1, R1+R2.

OLUMSUZLUK: kare, yuvarlak, L1, L1+L2.

Sonuç olarak alınıp oynanacak bir oyun. Eksileri çok ama artıdır, çok eğlenceli bir oyun. Bir de alıştı gelmiş oyunlardan daha farklı. Sadece biraz daha üzerinde çalışılması gerekli. Daha sonraki versiyonlarının mükemmel olacağını sanıyorum ve dört gözle bekliyorum. Bir klasik değil ama deneyin, pişman olamazsınız. İyi eğlenceler. Bye&smile...!

Army Men 3D

3DO / Action Strateji / 1 CD

İNCELEYEN : Mega Emin
megaemin@hotmail.com

SİSTEM : Playstation

Oyuncu sayısı : 1-2

Memory Blok : 1

GRAFIK : ★★★★★

SES MÜZİK : ★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★

OYNANABİLİRLİK : ★★★★★

Dual Shock ☒ Analog ☒

Bilgi için : www.crystalid.com

UEFA

Champions League 98-99

"The Official Video Game Of The
CHAMPIONS LEAGUE"

Aynı en büyük lisanslı futbol liginin Playstation'daki varışması geçmişteki klasik futbol oyunlarına rakip mi, yoksa sadece adı geçilince paralarını söndüren adı bir deneme adı mı? İfade; buyrunuz beraber bakalım...

Çu bir futbol simülasyonu alıp ilk kez Playstation'ımıza takılıyoruz zamanlarda oynadığımız çok büyük beklentileriniz olur. Grafikleri süper olsun, kaskadlar

de, olmasın. Yıllar yılı şampiyon

mayın. Aynı şekilde, börtü. Amice'deki (Gözetim) soccer (aman, futbol) yapma boyu.

kimse oynamıyor Şampiyonlar Ligi, adına yakışan bir oyun yapılmış mı, ve de bizlerin beklentilerine hakkıyla cevap verebiliyor mu?

Kaleciyle karşı karşıya...

Gerçekten de oyunu çalıştırır çalışmaz oyunun içini derinleşmesine güzel bir demo geliyor ve henüz oyna başlanmadan bile "işine bu oyun" diye ahdanıyor sunuz. Çok teneşirlik bir demo, televizyonda günleri hep gördüğümüz Şampiyonlar Ligi jenerasyonu üretmemiş, sadece ama vinede bu demoyu verdim çünkü...

yor. Menü olarak ilk önce müziği sanki o demoyu ritimleriyle kl... Görünüş... Michael Owen... Sadece bir Aziz Shohri seçeneği eklenmiş. Böylece bütün vuruşlarınızı otomatik olarak kaleye gönderiyorsunuz. Quick Game için K düğmesine basıyorsunuz zaman beklentileriniz daha da artıyor ve kendinizi Bob Wilson'ın güveni ellerinde buluyorsunuz. Bob Wilson'ın ve tribünlerin mükemmel seslendirmesi ve coşkulu kalabalığın kükrercesine tezahüratı şu gün burada yaşanacak olan oyun ne denli güzel olacağını bir gözlemci diyor ve içimizi kaplıyor. Bu işi niyet katlanarak çözülmeyi... Çok güzel, iyi, hoş da sevgilerimle soğukluğundan üstüne b... lirsiniz. Siz de bu... atak hiçbir şevin kon... düşünmeye başlıyorsunuz...

Aimadı, pas verdi

İvez, oyuncular Eidos'un dört ay önce piyasaya sürdüğü WLS '99'dan farklı olarak artık Mars'tan gelen maymunlara benzeniyorlar. Sahaya çıkar-ken daha çok hamile penguenler gibi yürüyorlar.

Grafikler çok dans

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000

2000



Usta zaman zaman hakemlerin hatalarında da

çok başarılı. Özellikle de

UEFA Champions League

salısen benim Playstation'ı
gördüğüm en iyi tezahurat mekaniz-
ması. Özellikle de

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

Hadi b
fazla beklivimvceem! diyenler için

UEFA Champions League

UEFA Champions League Scenario

yazmak m
istiyorsu-

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

Ve goooooooooooooooll...

İlla ben onu bunu bilmem arka-
Fifa'99 gibi bir dev durırken idip
anlık bir oyuna debelenip gol
aldolabını bekleyemem. Her
kobe söylüyorum. Çok ap-
Sakin ola paranızı böyle
harcamayın. Başında söyledik-
geken Şampiyonlar Ligi fa-

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League



UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League

Göğsüne aldı,
indirdi...

UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League



UEFA Champions League

UEFA Champions League

UEFA Champions League 98-99

Edos & Silicon Dreams/Spor /1 CD

İNİCLEYEN Mega Emin

SİSTEM Playstation

Oyuncu sayısı 14

Memory Blok 1-3

GRAFİK ★★★★★★

SES/MUZİK ★★★★★★

ATMOSFER ★★★★★★

OYNANABİLİRLİK ★

Dual Shock ☒ Analog ☒

Bilgi İçin:



Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken klavyeden yazarak kullanabilirsiniz. Ancak bu kodlar oyunun her versiyonunda çalışmayabilir.

ARCADE MODE:

TR 00-15 Polis araçlarını kullanmanızı sağlar.

GOFAST Motorunuzu güçlendirir.

MONKEY Otomatik vitesi güçlendirir.

MOON Düşük yerçekimini açar.

MADLAND Rakiplerinizi aşırı güçlü kılar.

CAREER MODE:

BUY Bedava alışveriş yapmanızı sağlar.

GATES Bol para verir.

HOT PURSUIT MODE:

DCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

ECOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

FCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

Diğer Kodlar:

ACAR Bonus araç.

BCAR Bonus araç.

CCAR Bonus araç.

CARS Tüm araçlar

TRACKS Tüm pistler.

OUTMYWAY Korna çaldığınızda diğer yarışçılara kaza yaptırır. (Pause ekranında kullanın)

Kingpin: Life of Crime

Bu oyunda hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyunu "+developer 1" komutunu ekleyerek çalıştırmanız gerekiyor. Örnek: ("CAKingpin\kingpin.exe +developer 1")

Oyun başladığında " tuşuna basarak komut konsolunu açarak kodları oradan girebilirsiniz.

IMMORTAL- Ölümsüzlük.

NOCLIP- Duvarlardan geçebilme modu.

Aşağıdaki komutları ise önüne GIVE ekleyerek kullanmalısınız (örnek: GIVE ALL):

ALL Tüm malzemeler (Para hariç)

CASH ### Belirtilen miktarda para verir, burada ### yerine belli bir değer girin.

COIL - Coil verir.

WATCH - Watch verir.

BATTERY - Battery verir.

WHISKEY - Whiskey verir.

CHEM_PLANT_KEY - Chemical Plant anahtarını verir.

FUSE - Fuse verir.

SHOP_KEY Bait Shop anahtarını verir.

WAREHOUSE_KEY - Warehouse anahtarını verir.

LIZZY HEAD - Lizzy's Head verir.

SHIPYARD_KEY - Shipyard anahtarını verir.

OFFICE_KEY Moker's Office anahtarını verir.

VALVE - Valve Handle verir.

TICKET - Skytram Ticket verir.

FLASHLIGHT - Flashlight verir.

Silahlar (GIVE ile kullanın):

CROWBAR

PISTOL

SHOTGUN

TOMMYGUN

HEAVY MACHINEGUN

GRENADE LAUNCHER

BAZOOKA

FLAMETHROWER BULLETS ###

SHELLS ###

308CAL ###

GRENADES ###

ROCKETS ###

GAS ### SPİSTOL - Handgun için susturucu verir.

PISTOL RELOAD - Tabancayı otomatik doldurur.

SMALL HEALTH - Küçük Medikit.

LARGE HEALTH - Büyük Medikit.

ADRENALINE - Adrenaline verir.

HEALTH - Tam sağlık verir.

HELMET ARMOR - Zırhlı başlık verir.

JACKET ARMOR - Zırhlı yelek verir.

LEGS ARMOR - Bacak zırhı verir.

ARMOR - Tam zırh verir.

Harita Kodları (MAP ile kullanın, örnek: MAP SR1):

SR1 Skidrow

SEWER Sewers

SR2 - The Super

BAR_SR - Jax

SR3 - Mean Streets

SR4 - The Jesus

BIKE - Bike

PV_H - Poisonville

BAR_PV - Club Swank

PV_1 - Louie's Errand

PV_B - Blanco Industries

PV_BOSS - Nikki Blanco

SY_H - Lizzie's Problem

BAR_SY - Salty Dog

SY1 - Pier Pressure

SY2 - Das Boot

STEEL1 - Steeltown

BAR_ST - Boiler Room

STEEL2 - Steel Mill

STEEL3 - Steel Processing

STEEL4 - Moker Shipping

KPCUT3 - Consequences

TY1 - Derailed

TY2 - Dark Passage

TY3 - Trainyards

TY4 - Depot

KPCUT4 - The Picnic

RC1 - Radio City Station

RC2 - Enter the Dragons

RC3 - Streets of Fire

RC4 - Skytram Station

BAR_RC - Typhoon

RC5 - Central Towers

RCBOSS1 - Crystal Palace East

RCBOSS2 - Crystal Palace West

KPCUT7 - Outro

Speed Busters

Aşağıda verilen kodları yarışa başlamadan önce klavyeden girin:

fulofit - Sınırsız Nitro.

choperview - Helikopter kamerası.

notimelim - Zaman kontrol noktalarını ortadan kaldırır.

tagkillers - Çarptığınız yarışçıları başlangıç noktasına geri gönderir.

blackice - Aracınızın kontrolü zorlaşır.

crazyedie - Frenleriniz patlar.

Heavy Gear 2

Aşağıda verilen kodları kullanabilmek için oyun içinde [-] tuşuna basarak komut satırını açın, oradan kodları yazdıktan sonra ENTER tuşuna basmayı unutmayın.

set camli - Ölümsüzlük modunu açar.

set mission - Bölümü otomatik olarak bitirmenizi sağlar.

Requiem: Avenging Angel

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın ve oradan kodları girin, daha sonra tekrar ENTER tuşuna basın:

csmilton - Hile modunu açmak için öncelikle bu kodu girin.
csyhwh - Ölümsüzlük modunu açar.
csstigmata - Tüm silahlar, cephaneye, sağlık, büyü enerjisi, özel güçler ve envanter malzemelerini verir.
csrosary - Özel güçler.
cshealth - Tam sağlık.
csshroud - Tam zırh.
csessence - Büyü enerjisi.
csitems - Tüm malzemeler.
csguns - Tüm silahlar.
csammo - Cephaneye.
cshost - Uçuş modunu açar.
cshalt - Zamanı dondurur.
cspanish - Tüm düşmanları öldürür.

Tom Clancy's SSN

Oyun esnasında "B" tuşuna basarak iletişim panelini açın ve sonra verilen kodları girerek ENTER tuşuna basın:
CISCO SEZ - Hile modunu açar.
BE MY BUDDY - Hedeflenen gemi muttefikiniz olur.
FLIP HER - Denizaltınızı olduğu yerde dondurur.
ZEPPLIN - Denizaltınız bir balon gibi uçabilir.
DROP ANCHOR - Denizaltınızı anında durdurur.
HEAL ME - Hasarınızı onarır.
EAT LEAD - Torpido türünü değiştirir.
BOOM - Seçili hedefi havaya uçurur.
SEE THEM - Sonarı güçlendirir.
ENGAGE CLOAKING DEVICE - Denizaltınızı düşman sonarlarından gizler.

Small Soldiers

Oyun esnasında aşağıda verilen kodları kullanabilmek için öncelikle komut satırını açmanız gerekir. Bunun için [Control]+[Shift]+X+S tuşlarına aynı anda basın, sonra da önce S tuşunu ve ardından diğerlerini bırakın. Eğer doğru yapabiliyorsanız ekranın sol altında yanıp sönen kırmızı bir komut satırının açıldığını göreceksiniz, hileleri buradan girebilirsiniz:
toys # - Azami Toy sayısını # olarak değiştirir.
clear - Savaş sisini kapatır.
team # - Takımınızın sayısını # olarak değiştirir.

Rapanui

Aşağıda bölüm kodlarının bir listesini

bulabilirsiniz:

FIRST
FOREST
CONTACT
TEEPEE
SMOKE
BUBBLES
TORNADO
HORIZON
SHELLS
DUNES
LAGOON
ALIEN
DRIVE
MELTING
COLORS
CHASM
MOUNTAIN
HARBOR
CRATER
TRIBES
BONES
PARANOIA
METEOR
RIVER
CHIMNEY

CLOUDS
VENUS
BUCKET
CANYON
THUNDER
FANTASIA
FIREFLY
SHORE
PISTOL
DOWNTOWN
BASKET
NEBULAR
VISION
FLOOD
TORCH
DAYLIGHT
DESERT
VOLCANO
SPRING
INDIANS
ALUMINUM
BUNNY
TROUT
CLIFFS
REACTOR

CART Precision Racing

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında yazarak kullanabilirsiniz:
head - Sürücünün kaskını çıkarır.
car - Sarı Pit aracını kullanmanızı sağlar.
v - Kamera açısını değiştirir.
x - Hasar almanızı önler.
noflag - Uyarı bayraklarını kapatır.

Star Wars: The Phantom Menace

Oyun esnasında BACKSPACE tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın:
happy - 3 numaralı silahın gücünü daha da artırır.
from above - Kamera açısını üstten görünümüne ayarlar.
naughty naughty - Kamera açısını arkadan görünümüne ayarlar.
but i feel so good - Force Power göstergenizi kırmızıya dayar.
perfection - Force Push yeteneği öldürücü hale gelir.
slowmo - Yavaş çekim hareketler.
i like to cheat - Tüm silahları ve onlar için bolca cephaneyi verir.
give me life - 100 sağlık verir.
where is gurshick - Credit verir.
iamqueen - Queen Amidala olarak oynamanızı sağlar.
iampanaka - Captain Panaka olarak oynamanızı sağlar.
iamquigon - Qui-Gon Jinn olarak oynamanızı sağlar.
iamobi - Obi-Wan Kenobi olarak oynamanızı sağlar.
i really stink - Zorluk seviyesini kolayla ayarlar.

Grand Theft Auto - London 1969

Aşağıda bu oyunla ilgili hile kodlarını bulabilirsiniz, bunları kullanıcı adı olarak girebilirsiniz:

6661970 = Sonsuz hak
taouettes = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir.
ohmatron = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir
flashmotor = Tüm seviyeler.
super well = Tüm seviyeler.
travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak.
iamgod = 10x puan, sonsuz hak ve * tuşuna basılınca tüm silahlar
averyrichman = 999999999 puan.
uaintnuffin = 999999999 points ve * tuşuna basılınca tüm silahlar.
psychadelic = 999999999 points ve * tuşuna basılınca tüm silahlar.

Grand Slam Turkey Hunt

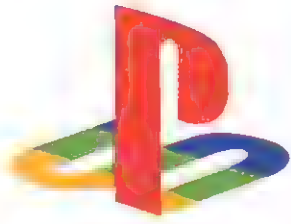
Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerek kullanabilirsiniz:

gstracker - Hindileri haritada gösterir.
gsfind - En yakın hindiye götürür.
gscallin - Etrafta bir sürü hindi belirir.
gsflash - Avcının hızlı hareket etmesini sağlar.
gsdeadeye - Ok kamerasını açar.

Lamentation Sword

Oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın, aşağıda ve verilen kodlardan birini girin ve tekrar ENTER tuşuna basın:

iflwantgotit ((- İstedığınız malzemeyi verir, burada ((yerine istediğiniz malzemenin kodunu girin.
Seethesilverlining - Karanlığı kaldırır.
Showmetheworld - Düşmanlarınızın yerlerini gösterir.
Thefierceunknownpower 99 - Büyü gücünüzü 99 puana çıkarır.
Thegreathealthpower 99 - Sağlığınıza 99 puana çıkarır.
Thehealthyspiritpower 99 - Brain 99 puana çıkar.
Theoriginaldexteritypower 99 - Dexterity 99 puana çıkar.
Therealmusclepower 99 - Strength 99 puana çıkar.
Thesoulhunter'sholypower 10 - Power 99 puana çıkar.
Youcansaymoneyiseverything 10000 - Bol para verir.
Yougainasoneplease((- Silah verir, burada ((yerine istediğiniz silahın kodunu girin.



Hilekar

Actua Soccer 3

Burada verilen kodlar gizli takımlara ulaşmanızı sağlayacaktır. Bunun için öncelikle Team Creation menüsüne girin ve orada ki Custom Team Name seçeneğine verilen kodlardan birini girin. Bu şekilde gizli takımlarla oynayabilirsiniz:

Big Heads - top hat
Actua Soccer Web - spit n spin
Boat Racers - tff hobby
Food Group - bin man
Arsenal Ladies - longdon girls
Doncaster Rovers - shame
Top 50 Babes 2 - no thanks
Top 50 Babes 1 - yes please
Virtual Blades - chip butty
Pattis Shandi Men - cpu spud
Gremlin Staff 2 - double trouble
Gremlin Staff 1 - wide boys
Dicks Pick N Mix - candy man
The Hardmen - shadwell town
Dud's Spuds - miss wilko
Fighting Forth - flagstoning
Heavenly HTFC - lee the pig
Ledbury FC - sink or swim
Maddness Friday - impossibility
Green House Test - ozone layer
Skellington United - grim reaper
Cyborg Rovers - metal heads
FC Gremlin - i made this
Shearer's XXX - sexy football
5 Nations Select - rule britania
Wigan 98-98 - egg chasers
Classic Ipswich - bald fritz
Chalton Stars - valley boys
Best of Spurs - diamond lights
Everton Stars - duncnno more
Forest Stars - men in tights
Wednesday Stars - barmy army
Boro Stars - emmersons woe
Coventry Stars - lady godiva
Soton Stars - dell boys
Dons Stars - fash the cash
Newcastle Stars - down the toon
Villa Stars - bit of claret
Leicester Stars - fruit n veg
West Ham Stars - wright buy
Derby Stars - ram raiders
Arsenal 70-90 - tea total

Leed's United All-Stars - bremners boot
Liverpool 77 98 - scaouse perms
Chelsea Stars - foreign legion
Blackburn 94-95 - down down down
Busby Babes - sir matt
24 extra teams - prem clubs
24 joke teams - tff teams

Advan Racing

Aşağıda verilen kodları uygulayarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

SD araçları: Ana menüdeyken X tuşuna basılı tutarak sağ, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, sol, aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sol, yukarı, sağ girin.

Monochrome grafikler: Ana menüdeyken Select tuşuna basılı tutarak dört defa sağ, dört defa yukarı, aşağı, sağ, yukarı, aşağı, sağ, yukarı, sol girin.

Saydam araç: Ana menüdeyken Start tuşuna basılı tutarak yukarı, yukarı, sağ, sol, aşağı, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, yukarı, aşağı, sol, sol girin.

Descent Maximum

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında uygulayabilirsiniz:

Tüm silahlar: Kare, üçgen, O, kare, üçgen, kare, X, kare, O, üçgen, kare, X
Ölümsüzlük: Üçgen, X, üçgen, O, X, üçgen, kare, X, üçgen, X, O, üçgen.
Görünmezlik: X, üçgen, O, kare, O, üçgen, kare, X, üçgen, X, üçgen O.
Tüm malzemeler: Kare, üçgen, O, X, X, üçgen, kare, X, O, kare, O, X

FIFA Soccer '99

Aşağıda verilen kodları kullanarak bu oyunda hile yapabilirsiniz:

Sınırsız banka hesabı: Team Edit ekranından sırasıyla L1, L2, R2, R1, O, X,

kare, üçgen, Start, Select tuşlarına basın. Atlanta Attack team. Bu gizli takıma ulaşabilmek için, profesyonel zorluk seviyesinde Brezilya ile dünya kupasını almanız gerekli
Superstar oyuncular: Team Management ekranı ve Transfer Options seçeneğinden sırasıyla L2, L1, R2, R1, kare, üçgen, yukarı, aşağı, sol, sağ, Select tuşlarını girin.

In The Hunt

Aşağıdaki kodları belirtilen şekillerde kullanarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

Extra devam hakkı: Tüm devam haklarınızı bitirdikten sonra, son denizaltınız da patlarken üçgen ve Select tuşlarına basılı tutarak Start tuşuna basın. Bu şekilde beş devam hakkı daha alacaksınız.

Oyunu hızlandırma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + R2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Oyunu yavaşlatma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + L2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Mechwarrior 2

Bu oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek hile yapabilirsiniz, ayrıca çeşitli bölümlerin kodlarına da yer verilmiştir:

Ölümsüzlük: Şifre olarak ##X0/A><UZ girin.

Cruise control throttle: Şifre olarak #AX0/A4TTA girin.

Jump jets: Şifre olarak #YX0/A>Y0L girin

Extra silah modelleri. Şifre olarak T#X0/AX<<< girin. Daha sonra Mech donanım ekranından yeni silahları seçebilirsiniz.

Sınırsız cephanesi. Şifre olarak TOX0/AX>TU girin

Daha yavaş ısınma: Şifre olarak #XXO/A4>Y+ girin, artık silahlarınız daha yavaş ısınacak, daha seri ateş edebilmenizi sağlayacaktır.

"Elemental" Mech chassis: Şifre olarak T/XO/AZ<#* girin. Bu son derece küçük ve hızlı bir modeldir.

"Tarantula" Mech chassis: Şifre olarak #/XO/A4<LY girin.

Ağırlık sınırını kaldırmak: Şifre olarak #OXO/A>>O/ girin, artık ağırlık sorunuyla uğraşmanız gerekmeyecek.

Tüm görevler: Şifre olarak T<XO/AXA<= girin, artık oyundaki tüm görevleri oynayabilirsiniz.

Bölüm Kodları:

Clan Wolf:

- 1 T#00A0X++0
- 2 #/00A04+0#
- 3 T/00A0Z+T=
- 4 #000A0>4LA
- 5 T000/OX4L>
- 6 #X00/044LA
- 7 TX00/OZ4UT
- 8 #Y00/0>U#
- 9 TY00=OXU<T
- 10 #A00=04ULL
- 11 TA00=0ZU#>
- 12 #<00*0>=T#
- 13 T<00*0X=0=
- 14 #>00*04=+4
- 15 T>00*0Z-Y0

Freebirth Trials:

- 1 TL00A0XZUZ
- 2 #Z00A04Z#*
- 3 T*00A0ZLY*

Wolf's Dragoons:

- 1 TT00A0XL0/
- 2 #*00A04L+X
- 3 T*00A0ZLY+

Clan Jade Falcon:

- 1 T#X0A0X<<A
- 2 #/X0A04<L>
- 3 T/X0A0Z<#L
- 4 #OX0A0>>00
- 5 TOX0>OX>Y0
- 6 #XX0>04>T#
- 7 TXX0>0Z>0=
- 8 #YX0>0>Y+Y
- 9 TYX0/OXY0Z
- 10 #AX0/04Y+*
- 11 TAX0/OZYYY
- 12 #<X0X0>AL/
- 13 T<X0X0A#U
- 14 #>X0X04AU+
- 15 T>X0X0ZA<X

Crusader Trials:

- 1 TTX0A0X0LL
- 2 #*X0A040<Y
- 3 T*X0A0Z0U*

Inner Sphere Trials:

- 1 TLX0A0XXYU
- 2 #ZX0A04X++
- 3 TZX0A0ZXOX

Nectaris

Aşağıda bu oyunun seviye kodları verilmiştir, Password ekranından girerek istediğiniz bölüme geçebilirsiniz:

- 01 RANDAL
- 02 HUNDRA
- 03 CINBER
- 04 MARLIN
- 05 BAYARD
- 06 WEBLEY
- 07 PARKER
- 08 MERKEL
- 09 ITHACA
- 10 BAIKAL
- 11 SAVAGE
- 12 VALMET
- 13 MAUSER
- 14 KIMBER
- 15 BISLEY
- 16 MEANEC
- 17 LADNAR
- 18 ARDNUH
- 19 REBNIC
- 20 NILRAM
- 21 DRAYAB
- 22 YELBEW
- 23 REKRAP
- 24 LEKREM
- 25 ACAHTI
- 26 LAKIAB
- 27 EGAVAŞ
- 28 TEMLAV
- 29 RESUAM
- 30 REBNIK
- 31 YELSIB
- 32 CENAEM

Bunlar ise oyunun Japon versiyonunun bölüm kodlarıdır:

- 01 REVOLT
- 02 ICARUS
- 03 CRYANO
- 04 RAMSEY
- 05 NEWTON
- 06 SENECA
- 07 SABINE
- 08 ARAIUS
- 09 GALOIS
- 10 DARWIN
- 11 PASCAL
- 12 HALLEY
- 13 BORMAN
- 14 APPOLO
- 15 KAISER
- 16 NECTOR
- End ROTCEN

Trash It!

Aşağıdaki seviye kodlarını Quest ekranındaki Password seçeneğinden girerek kullanabilirsiniz:

- Boggin — Chemical plant
pleb — Toy world
bostin — Launchpad
Minging — Planet core
Shatner — City
Glitter — Timmy temple
Smudge — Moonbeams lab

Hard Boiled

Aşağıda bu oyunun çeşitli hileleri verilmiştir:

Bölüm seçme: Credits ekranındayken yukarı + X + Start tuşlarına basılı tutun ve "Load Game" şikkını seçin.

Level 2 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken L1 tuşuna basılı tutun.

Level 5 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken R1 tuşuna basılı tutun.

Ehrgeiz

Aşağıdaki kodları "Press Start" yazan ekrandayken uygulamanız gereklidir.

Infinite Mode: L1 + Start tuşlarına aynı anda basın.

Racetrack Mode: R1 + Start tuşlarına aynı anda basın.

Farklı kostümler: Arcade modunda dövüşçü seçerken yukarı tuşuna basılı tutun.

Explosive Racing

Aşağıda verilen kodları isim olarak gırrerseniz, belirtilen etkilerden faydalanabilirsiniz:

Tersten pistler: NARCIS
Süper araç: INCMU

Ayın Film ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

YANDIK! Kızlar Etrafta, Başımız Belada

Durun hele, gözümde biriken iki damla yaşı sileyim, sonra yazmaya başlım (sniff). Arkadaşlar, bir ilke daha ımya atıp içimizden birisinin, hepimizin sevdiği yazarımız Cem Şancı'nın Altın Kitabevi'nden yayınlanan ikinci kitabını tanıtmaktan gurur duyuyorum.

Romanın baş kahramanı olan Cenk Nişancı, dışarıdan bakıldığında çok efendi, örnek öğrenci olarak görünen birisi. Ama hiç de öyle değil. Zeki olduğu kadar da sinsi, içten pazarlıklı, birisi olan Cenk, zekasını kullanarak görevini kotuya kullanan öğretmenlerini ve özellikle de çıkarıcı kızları tuzağa düşüren, kelimenin tam anlamıyla "kotu" birisi. Lise yıllarından başlayarak üniversiteye kadar öğretmenlerle, kızlarla arasındaki "gizli" savaşı sürdüren Cenk, zekasını kullanarak her zorlугun üstesinden geliyor. Buraya kadar herşey normal, daha önce işlenmiş konular. Ama kitabın can alıcı noktası, konunun işlenişi. Okudukça o kadar sarıyor ki, Cenk'le

butunleşiyor, bütün kotu yanlarına rağmen özellikle kızlarla arasındaki ilişkilerde takındığı tavırlarında ne kadar haklı olduğunu anlıyorsunuz. Kitabın o kadar komik ve rahat bir anlatımı var ki, sonuna kadar okumadan duramıyorsunuz. Cenk bir kızla konuşurken çarpık düşüncelerinin ağzından nasıl farklı bir şekilde çıktığını gördüğümde gülmekten katıldım. Ama size tavsiyem, eğer feminist veya bayansa nız, bu kitabı okurken duygularınız fena halde incinebilir. Sonra uyardı demeyin, ayrıca istisnalar kaideyi bozmaz (Ne demek istediğimi kitabı okuyunca anlarsınız).

YANDIK!... Çok güzel bir kitap, özellikle benim gibi okuyacağı kitapları mutlu seçicilik yapan ve öğrencilik yıllarından itibaren arkasında bırakmış birisini bile bu kadar etkilediğine göre, hepimize tavsiye ederim. Yalnız sizi tekrar uyarıyorum: Kitabın her yerinden şu mesaj fırlıyor: "Bütün kadınlar birer şeytandır."

Sinan Akkol



Wild Wild West

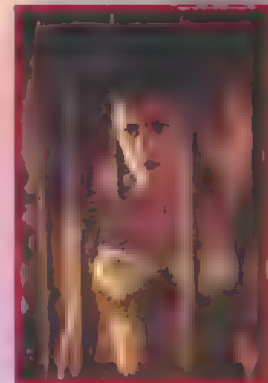
Will Smith'i severim, Rap'çi olduğu halde. Oynadığı filmlere çok şeyler kattığı bir gerçek. Özellikle Men in Black'te birçok sahnede gülme krizlerine girmeme yol açmıştı (şu sınav sahnesini hatırlayan var mı?). Ama ne yazık ki Wild Wild West, her zamanki gibi, Will Smith tarafından bile kurtarılamayacak kadar abuk bir film.

1869 vahşi batısında, Amerikan İç Savaşı'ndan dört yıl sonra başlayan filmde Will Smith önce öldürüp soruları sonra soran bir federal ajan/kovboy karışımı James T. West'i canlandırıyor. İstemeyerek beraber çalışmak zorunda bırakılan ortağı olan Kevin Kline ise Artemus Gordon adında olayları kendi buluşu olan tuhaf aletleri ve kılık değiştirme yeteneğini kullanarak çözmeyi tercih eden bir başka federal ajandır. Bu ikisi, eski bir güncel general ve bir dahi olan Arliss Loveless (Kenneth Branagh)'ın Amerika'yı ele geçirme planlarını engellemeye çalışmak zorunda kalırlar, ve macera böylece başlar.

Aslında WWW o kadar da kötü bir

film değil, sadece bundan tırnak ucuna kadar klişelerle dolu. Selma Hayek, Will Smith gibi popüler oyuncuların yanı sıra, Kevin Kline ve Kenneth Branagh gibi gerçek aktörleri de seyretmek isteyenler, iki saatlik bir eğlence seansına hayır demezlerse bu filmi görmek isteyebilirler. Ama dediğim gibi, daha önce görmediğimiz hiçbirşey sunmuyor size, gerçi öyle bir iddiası da yok. Açıkçası Will Smith'in oynadığı bir filmin daha komik ve eğlenceli olmasını beklerdim ama filmin esas can alıcı yanı, Kevin Kline ve Branagh'ın ortalamanın üzerindeki performansları. Selma Hayek ise arada bir yerde kaynayıp gitmiş gibi, ama "eğlenceli" olduğunu iddia eden bir filmde mutlaka bir tane de güzel hatun olmalı, sizce de değil mi? Ben bu filme kaç veririm peki? Hmmm, çok kasarsam beş üzerinden bir uç belki çıkar ama gönülüm elvermiyordu yüzden üç buçuk diyelim temiz olsun, sağlamsın olsun. Paramız bolsa gidin görün, ama ısrarla Matrix ve Episode 1'i bekleyin. Eğer biraz şansınız varsa filmi önce onların fragmanlarını da görebilirsiniz.

Sinan Akkol



Ayın Albümleri

Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Everlast - Whitey Ford Sings The Blues

Vay be, adamlar alternatif müzik yapmışlar. Yaz ya bu kadar kesin giriş yapmış olmamı bekliyorsunuz, ama doğruyu söylemek gerekirse bu albümü dinlediğim zaman ben de şaşırırım. Albümden çıkan ilk video What It's Like. Türk müzik kanallarında da boy gösteren Everlast daha çok bir Rock havası vaatmişti. Nitekim albümün Slow parçaları olarak gösterilecek What It's Like ve Ends haricindeki parçalar buram buram Hip Hop kokuyorlar. Ama tabii ki House Of Pain destekli bir albüm ancak bu kadar

Rock içerebilirdi. Son zamanların vokselen değeri olan Hip Hop ile Rock Sound'unu iyi bir şekilde karıştıran Everlast, bunun sonucunda oldukça sağlam, orijinal ve alternatif bir Sound yakalamış. Genelde bir bunalım havası içerisinde olan Whitey Ford Sings The Blues, Everlast'ın ikinci solo albümü. Aslında oldukça kaliteli bir Sound'a sahip olan bu albüm Rocker'lardan daha zıya da, biraz daha serbest görüşlü olan Rapper'lara hitap ediyor. Ne dedim ben vaaa??



Matrix The Soundtrack

Sinemada seyretmek için sabırsızlıkla beklediğim iki film var ve bunlardan biri de kesinlikle Matrix. Diğerini tahmin etmek de çok zor olmasa gerek... Sinan'ın tüm "Abi, bir bak bu sahne manyak gibi" sözlerine tepkisiz kalmaya çalışırken, filmi gördüğüm anda almamak için kendimi kasiyorum. Ama bak sen kadere, filmi matla seyretmedim, ama Soundtrack'ine dayanmadım. Helal olsun, bu filme de ancak bu kadar agresif, psikopat bir Soundtrack albümü yapılabilirdi. Bilemiyorum ama, bu parçaları biraraya toplamak herhalde benim epey bir zamanımı alırdı. Bir

şarkıda gitar Sound'larını ılıklerinize kadar hissederken, bir diğer parçada teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanan elektronik müzik bir anda etrafinızı sarabiliyor. Ama albümde genel olarak Thrash soundları hakim. Albümde Marilyn Manson - Rock Is Dead, Propellerheads - Spybreak, Prodigy - Mudfields, Rammstein - Du Hast, Rage Against The Machine - Wake Up diğerlerine göre daha dinli olmaları nedeniyle ilk başta goze çarpan isimler. İla ki kıyasla dersiniz, ben de hemen aynı tarzda olan Spawn'dan daha güzel derim.

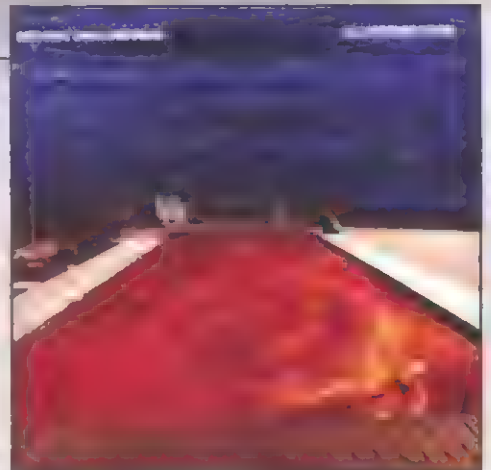


Red Hot Chilli Peppers - Californication

İse yıllarına dayana bir arkadaşlık sonrasında kurulan Red Hot Chilli Peppers devince akla ilk olarak uyuşturuca, seks ve çılgınlık gibi kavramların gelmesi gayet doğal. Kuruldukları 1983 yılından beri habire gitarist değiştiren ve birini de uyuşturucuya kurban veren RHCP, tam dağıldılar denildiği anda Blood Sugar Sex Magik ile 1991'de tekrar gün yüzüne çıktılar. Anthony'ın ıyıştırıcı günlerini anlattığı Under The Bridge tüm zamanların en iyi 500 video şarkısı arasına girdi. Dört yıl aradan sonra gelen Californication'ın çıkış parçası o

lan Scar Tissue birçok insan tarafından Under The Bridge'in devamı olarak nitelendiriliyor. John Frusciante'yi kadro sana tekrar dahil eden RHCP, Californication ile Blood Sugar Sex Magik albümünde yakaladıkları ticari başarıyı beki yakalayamayacaklar, ama bu albüm kendi daygılarını, tecrübelerini ve düşüncelerini vansıtmışlar. Bu durum sakın sizi düşündürmesin, çünkü RHCP nazik kalitesinden bir şey kaybetmemiş, aksine daha da ilerlemişler. Kolay mı, ne de olsa adamlar kaç kere dağılınmanın acısından döndüler.

Kadir Tuztaş



Internet

Internet ve Oyun

Internet, birçoğumuzun hayatının bir parçası olan oyun dünyasını da büyük ölçüde etkilemeyi başarmış durumda. Internet üzerin den oynanan oyunların popüler olması, oyun şirketlerini de Multiplayer oyunlara ağırlık vermeye itiyor. Internet ve oyun belki de birçok bilgi sayar kullanıcısının bilgisayar alma ne-

denleri. Bunu göz önünde bulundurarak bu ay bu iki unsurun etkileşimini inceleyeceğiz. Geçen aylarda Multiplayer oyun piyasasında en popüler olan oyunları işlemiştik. Bu ay daha çok Internet sahibi oyunsevere hitap edebilmek amacı ile Internet ve oyun dosyasını daha geniş olarak incelemeye karar verdik.

Internet üzerindeki oyun ile ilgili popüler siteler, çeşitli Multiplayer oyun oynayabileceğiniz siteler ve bunun yanında sizlerden gelen istek üzerine Fifa99 Multiplayer nasıl oynandığı ve Internet üzerinde Fifa99 hakkında bulabileceğiniz herşeyi bu yazıda bulacaksınız.

Fifa99

Geçen yıllardan bu yana oynanabilirlik unsurunu hep üst düzeyde tutarak birçok insanı kendine bağlayan Fifa99, birçok orotite tarafından mükemmel olarak nitelendirilse de özünde kendi avarında bir oyun yapılamamasının verdiği avantajı kullanarak başarılı olan bir oyun. Zorluk derecelerinin dengesiz olması, oyun içi yaratıcılığınızı büyük ölçüde kısıtlıyor. Tabii benim gibi artık bilgisayar ile maç yapmayı antreman olarak gören elemanlarda için Multiplayer yönüne eğilmeye başlıyorlar. Çünkü bu sizinle az çok aynı mantaliteye sahip biri ile oyun oynamak, bilgisayar ile oynamaktan çok daha zevkli oluyor. Zaten bunu anladığınızda bilgisayara karşı oynamak size sıkıcı gelecektir.

Fifa99 sadece modem bağlantısı ile oynanabiliyor. Bunun için yapmanız gereken eğer siz arayacaksanız numarayı yazıp "Dial"a basmak. Ama arkadaşınız sizi arayacaksa "Wait For Call"a basarak aranmayı bekleyeceksiniz. Bağlandıktan sonra arayan kıstı normal o-

yun ayarlarını yaparak o yuna başlatıyor. Bu oldukça kolay işlem den sonra en az sizin kadar iyi bir oyuncuyla karşılaşın Fifa99'un gerçek tadını çıkarabilirsiniz.

Şimdi, oyunda Internet aracılığı ile yapabileceğiniz değişikliklerden dem vuracağım.

Oyunda baştan sona her türlü değişikliği iyi kötü yapabiliyorsunuz. Bunun için çeşitli Editing programları var (FED99). Bu programlar ile özellikle istediğiniz hertürlü grafik oyunun ana formatına ekleyebilirsiniz. Reklam panolarından formalara, oyuncuların kramponlarından stadyumlara kadar herşeyi hayal gücünüzün elverdiği ölçüde değiştirebilirsiniz.

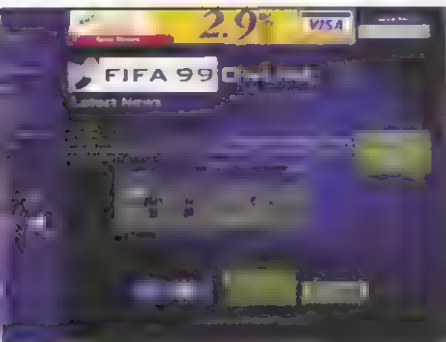
"Yok abi ben uğraşamam öle zahmetli işlerle bunun başka yolu yok mu?" dersiniz ben de tabii var der, www.fifa99.net'e gidin derim. Bu site Unofficial bir site olup sizin benim gibi Fifa99 hayranı elemanlar tarafından yapılmış. İçeriği ise dünyanın Türkiye dahil değişik köşelerinden vakit bol arkadaşların, kendi yaptıkları işleri yollamaları ile oluşmuş. Bunun güzel tarafı, mesela İspanya'da bu yıl birinci lige çıkan Malaga kulübünün bir taraftarının kendi Edit'lediği takım ve stadyumunu buraya yollaması ve bu sayede isterseniz Malaga stadyumunda Malaga'lı futbolcularla maç yapabilirsiniz. Tabii bu unsorda oyunseverlerin büyük ölçüde oyundan soğumalarını engelliyor. Download bölümünde Türkiye liginden Arjantin ligine kadar birçok ligi, en son transferlerle yenilenmiş takım kadrolarını, yeni stadyumları, menu müziklerini ve bunlara benzer birçok eklenti bulabilirsiniz. Bazı elemanların fantaziler geliştirip kum, demir saha ve Darth Vader kaleci forması gibi oyuna renk katan ilginç ancak saçma Edit'leme olaylarına girmele-

ri de olayın başka bir ilginç unsuru.

Bunun dışında Replays bölümünde dünyanın çeşitli yerlerinden Fifa hayranlarının yolladıkları golleri kendi Fifa99 altındaki User klasörüne ekleyerek oyun içinde kendi Replay'nizi izlemiş gibi izleyebilirsiniz. Uzun zamandır bu bölümün Update edilmemesine rağmen en son burakmış Top 10 Replay bölümünde birinci sırada bir Türk çocuğu vardı. Aldığımız dosyaları kurarken dikkat etmemiz gereken unsurlar ise, bazı Update dosyaları oyunun bir dosyasının değişik versiyonları olduğundan üstüste kopyaladığınızda çalışmayacaktır. Yani uğraşıp Download edip iki değişik içeriikli aynı uzantılı dosyayı klasör içine oyunu açtığınızda moronluk yaptığınızı anlarsınız. Birde eğer ligler için Update dosyası alıyorsanız tüm ligleri kapsayan, genel bir Patch almaya bakın aksi halde yok İtalyan ligi için 2 dosya yok İngiltere ligi için başka dosya uğraşır durursunuz.

Son olarak oyundan gerçekten keyif almak istiyorsanız ve yeterince zamanınız varsa oyunu hem çoğunlukla Multiplayer oynamaya hem de Editing olayına eğilmeye bakın. Çünkü kendi Fifa99 yarattığınızda oyundan çok daha fazla zevk alacaksınız.

Bu arada oyunun Official patch'ını da www.easports.com'dan alabilirsiniz. Sadece teknik bir Patch olmasına rağmen oyuna EAX ses sistemini katıyor. Dolayısıyla da tezahürat sesleri ve stadyum atmosferi FAX uyumlu ses kartı olanlar için inanılmaz oluyor. Bunun dışında 3-5 bug'ün düzeltilmiş olması da cabası.



Multiplayer Oyun Siteleri

Bu bölümde size Internet üzerinde oyun oynayabileceğiniz önde gelen Multiplayer oyun sitelerini tanıtacağım. Bu siteler yapımçı firmalar ile anlaşarak Internet tabanlı oyunların kendi siteleri üzerinden oynanmasına imkan sağlıyorlar. Yalnız bu siteler geçen yazılardaki özellikle Quake oyunları gibi direkt

server bağlantısı ile değil, web üzerinden genellikle sizin oradan aldığınız Access (kullanıcı adı, şifre) ile belli bir bölüme girişi sağladıktan sonra bağlanmanıza izin veriyor. Bunun içinde doğal olarak Access alınması gerekiyor. Asıl olarak bu verilen Access'ler siteye kaç kişinin üye olduğunu ve oyunda kullandığı

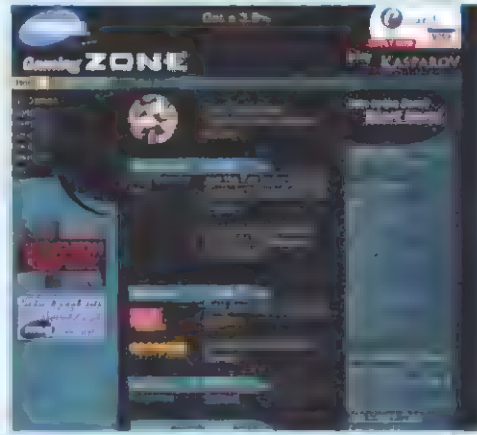
gınız Nick'i kayıtlı etmek amaçlı olduğundan bedava oluyor.

Size sitelerde oynayabileceğiniz tüm oyunları yazmıyorum çünkü Internet bağlantınız yoksa zaten oynayamazsınız, varsa da URI'yi yazar ne var ne yok bakarsınız

WWW.ZONE.COM

Dünyanın en büyük Multiplayer oyun Network'u olan Zone.com Microsoft tarafından desteklenen bir site. Kaliteyi her elini attığına bulaştıran Microsoft bu sitede tüm Multiplayer Microsoft oyunlarının yanında LucasArts gibi birkaç kaliteli oyun yapan şirketin oyunlarında oynamanıza imkan sağlıyor. Bunun yanında tavla, satranç gibi oyunları da oynayabilirsiniz. Ben bu yazıyı yazdığım günlerde, Microsoft, Zone.com'un aracılığıyla da kullanarak 'Kasparov'a karşı Dünya' fikri üzerine kurulmuş basında da kendine yer

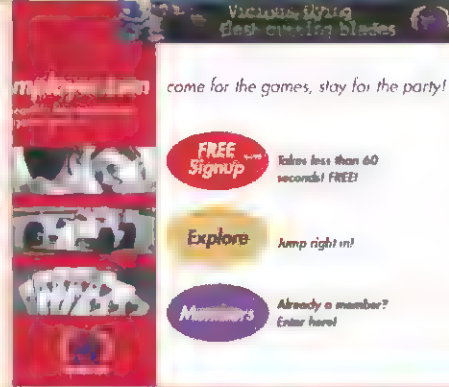
bulan bir organizasyona gerçekleştirdi. Bu oyun 48 saatte dünya üzerinde en çok oynanan hamle oyununu Kasparov'un buna karşı hamle yapması üzerine kurulu bir oyundu. Görüldüğü gibi Zone.com normal bir Multiplayer Gaming Network'den çok Internet'te oyun oynamak için araç olarak kullanmanızı hedeflemiş ve bunu fazlasıyla başarmış bir yapılmış. Eğer Multiplayer oyuna ilgi duyuyorsanız, bu site Internet üzerindeki oyun bir oyun mabedi. Mutlaka uğrayın.



WWW.MPLAYER.COM

Bu site de tamamen bedava Multiplayer oyun oynayabilmenizi sağlamak amacı ile kurulmuş. Bu sitede tombaladan tutun da Commandos'a kadar bir çok oyunu oynayabilirsiniz. Neredeyse tüm oyun şirketleri ile anlaşmalı olan site de oyun oynamak için üye olmanız. Ancak bu üyeliğe tıpkı Zone.com'da olduğu gibi Nick saklama ve karışıklık çıkarmaması amacıyla kurulu, nüfus bir sistem. Kendilerinin dediklerine göre 60 saniyelik bir işlemten sonra üye olu

vorsunuz ve sizden buraya oyun oynayabilmeniz için dosya Download etmenizi istiyor. Bu işlemten sonra bu arabirimin sayesinde site Network'üne bağlanıp oyununuzu oynuyorsunuz. Camınız sıkı lıyorsa sizin gibi can sıkıcılarla oyun oynamak için en yaygın olarak kullanılan sitelerden biri

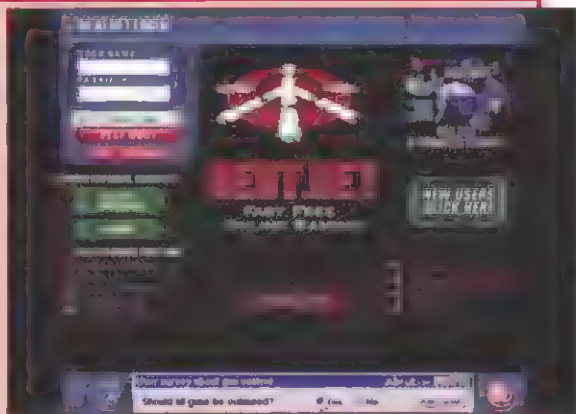


WWW.HEAT.NET

Internet'in Avault.com gibi popüler oyun sitelerinin desteği ile başarıyla vakalanmış en gözde Multiplayer sitelerinden. Benzerlerinde olduğu gibi burada da oyun oynayabilmek için kayıt olmanız. Site bünyesinde Quake 1.2, Warcraft, Badur Gate, NFS gibi 100 kadar popüler oyunu oynayabilirsiniz. Mplayer.com'da olduğu gibi bu sitede de oyunlara katılmak için bir program download etmeniz gerekiyor.

Internet'in dünya çapında popüler olmasıyla birlikte çoğu kişi tarafından bilgisayar sektörünün en önemli alanı sayılan oyunlarında Internet üzerinde yer alması kaçınılmaz oldu. Zira bu kadar popüler iki olgunun birleştirilmesi kullanıcıların akını çekmeye yetecekti. Nitekim oyun piyasasının sadece oyunlar ile değil, oyunların piyasada yer edinmesinde çok büyük katkıları olan mağazımlar

ile de anılmaya başlandı. Tabii bu mağazımları da Internet ortamına taşımak kaçınılmazdı. Öyle de oldu ve dünyada toplamda en çok Hit alan sitelerin başında gelen oyun siteleri Web üzerinden çok büyük bir alanı işgal ediyorlar. Bu siteler, sürekli Update edilebilme şansları oldu. günden ve herkes tarafından ziyaret edilebilen piyasayı yönlendirebilme şansına da sahipler. Internet üzerinde etik kavramının yerini alamayacağına, tamamıyla 'Freezone' olan bir sistemde her türlü olaya dikkatli yaklaşmak gerektiğini düşünüyor ve size de bunu düşünmenizi tavsiye ediyorum. 'Çok paranoyaksın ben' gibi umursamaz triplere girenlere Orwell'in



'1984' ve 'Animal Farm' kitaplarını okumaya davet ediyor, Internet gibi bir çıflıkta koyun olmamaya dikkat etmelerini öğütüyorum. Bu sözleri de sadece Gaming Magazine siteleri için değil her türlü sizi yönlendirmeye açık olgular için kafanızın bir kenarında tutmanızı tavsiye ediyorum.

WWW.AVAULT.COM

İnternet üzerindeki Gaming Magazine siteleri arasında en çok ziyaret edilenlerden biri olan Avault.com sürekli olarak popüler oyunları incelemesi dolayısıyla iyi denilebilecek ayarda bir site. Review, Preview ve News dışındaki bölümlerinin istenilen genişlikte olmaması dezavantaj olarak görülebilir. Buna rağmen özellikle News bölümünün günlük olarak Update edilmesi ve bu bölümün haftalık olarak yayımlanması kulla-

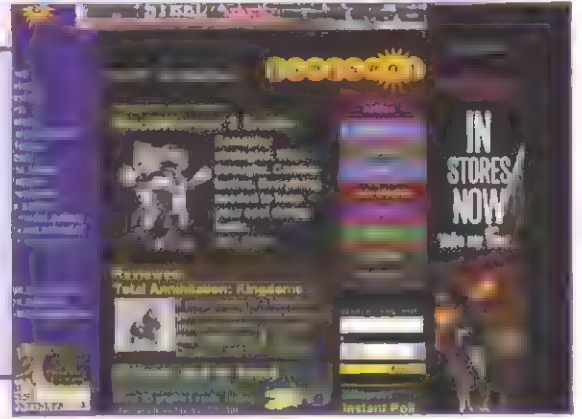
nıcıların çok hoşuna gidebilecek bir unsur. Bu bölümde oyunların piyasaya çıkış tarihlerinden, oyunların yapım aşamalarından sürekli olarak haber veriyor olması bu siteyi iyi yapan iki uç faktörden birisi. Günlük olarak ziyaret edilebilecek bir site.

**WWW.GAMESPOT.COM**

İnternet üzerindeki bir başka popüler Gaming Magazine sitesi. Karışık arayışı ve dizaynı ile oyunlarla alakası oyle böyle bürün bir daha tereddütle uğrayacağı bir site ancak, içeriği gerçekten bu siteyi ayakta tutuyor. Okunabilir inceleme yazıları ve oyunların yapım aşamalarındaki gelişimleri sürekli aktarması siteyi takip etmenizi sağlıyor. Bunun yanında sürekli yenilenme halinde olan oyun

çıkış tarihleri bölümü ise çoğunlukla görevinde kendinden kaynaklanmayan tutar sızlıklar yaşasa da faydalı.

Avault.com ile aynı çizgide olsa da içerik açısından ondan daha sıkı bir performans çizen Gamespot.com oyun almadan bakılması gereken ve beklediğiniz oyunlardan sürekli haber alabileceğiniz bir site.

**WWW.GAMESDOMAIN.COM**

Sayfanın arayışının iğrençliği her ne kadar sitede gezmenizi azaba dönüştürmese olsa da eşine az rastlanır iğrençliği ile kendini kahul ettiriyor. Özellikle haberlerinin güncel olması ve hile ve oyun çözümlerine bolca

yer vermesi sitenin artılarını oluşturuyor. Eğer oyunlar ile fazla ilgileniyorsanız, sürekli takip edin aksi takdirde günlük hızlı gezintiler için fazlasıyla sıkıcı bir site.

**WWW.VIDEOGAMES.COM**

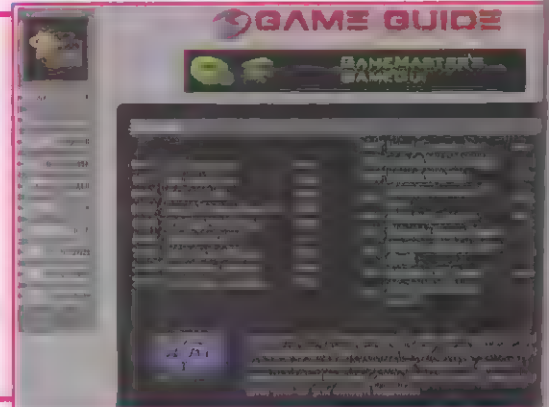
Bu site ise tamamen Video oyunları için hazırlanmış. Playstation, Nintendo64, Sega gibi formatların oyunlarını hileleri ve çözümlerine kadar inceleyen bir site. Zaten İnternet üzerinde Video oyunları ile ilgili en büyük kaynak. Si-

tede bulunan haber bölüm ise gerçekten hanka. Türünün tek örneği olduğundan karşılaştırmalı olumsuzlukları söylemek olası değil. O yüzden gerçekten güzel, faydalı bir site. İnternet bağlantısı olan Video oyunu severler mutlaka gezsinler.

WWW.GGUIDE.COM

Bu kadar yabancı kaynaklı site tanıttuktan sonra bir de Türkler tarafından yapılmış bir site koymasam ayıp olurdu. Örümcek Tasarım Evi tarafından yapılan site tamamiyle Pc oyunları üzerine eğiliyor. Yabancı orijinal sitelere benzer tasarım ve içeriği ile iyi bir site. İçinde haberler, Review, Preview, hile gibi bir çok bölümü var. Bunun yanında her ay özel bir konu ile ilgili araştırma yapıyorlar ki bu araştırmalar hayli orijinal ve ilginç.

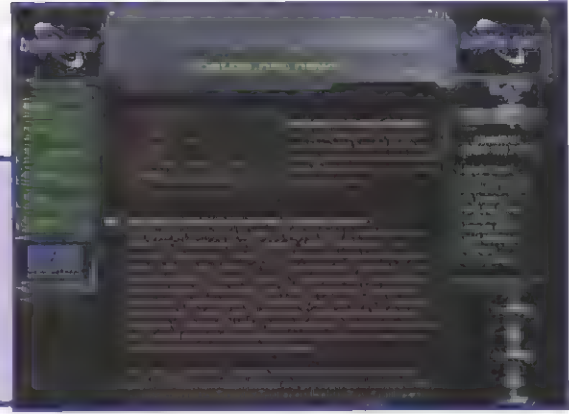
Sitenin 8 kişilik ana ekibi dışındaki yazarların amatör olması, siteyi herhangi bir çıkar peşinde koşturmadan amatör ruhla çalışan ama profesyonel tasarım ve içeriğe sahip bir site yapıyor. Bu unsur da sitenin okurları ile samimi bir hava yaratmasında etkili oluyor. Her ne kadar bazı yazılardaki eleştiriler gereğinden fazla yıkıcı olsa da genelde eleştiriler yerinde. Sonuç olarak Türkçe içeriği ve güncel olmasından dolayı sürekli gidilebilecek iyi bir site.



WWW.BATTLE.NET

Blizzard şirketinin yaptığı oyunların Multiplayer olarak oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi. Sadece kendi şirketinin oyunlarının oynanmasına izin vermesi en büyük dezavantajı. Buna rağmen sağladığı olanaklar ve zaten dünyanın kaliteleri

ile kabulünü kazanmış oyunların oynanabilmesini sağlaması onu iyi bir seçenek olarak görmemize yetiyor. Diablo veya Starcraft fanatığı iseniz mutlaka uğrayın.



WWW.GAMEZONE.COM

Gamezone.com Internet üzerindeki neredeyse en zengin içerikli oyun sitesi. Tüm popüler oyun makinaları ile ilgili bölümleri olması ve hergün en az bir oyun incelemesi yayınlamasından dolayı oldukça gözde bir site. Avault.com gibi oldukça popüler sitelerden tek eksiği haber bölümünün yeterli kadar güncel ve dolu olmaması. Pc oyunları için yeterli alternatif olmasından dolayı özellikle Ps, Dreamcast, N64 gibi oyun konsolu sahipleri için gerçekten görülmeye değer bir site.



WWW.OWO.COM

Bu site, Ultima serisinin Multiplayer oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi. Ultima Online olarak adı geçen oyun sistemi, şimdilerde Blizzard firmasının Diablo2'de uygulayacağını duyurduğu World Wide Multiplayer Guild(Dünya çapında çok oyunculu Diablo Klanları)projesinin ilk versiyonu niteliğinde olmasından dolayı hayli önemli. Orijin Systems bu işi, diğer tüm Multiplayer oyun sitelerinin aksine belli bir mebla karşılığı yapıyor. Hem oyununuzu orijinal olması gerekiyor ki kutudan çıkan Cd Key olmasa Ultima Online'a kayıt olamıyorsunuz, hem de her ay belli bir miktar üyelik aidatı ödemeniz gerekiyor. Eğer tüm bu unsurları yerine getirirseniz sizi gerçekten benzeri görülmemiş bir oyun ziyafeti bekliyor. Uye olduğunuz taktirde eğer Clan olarak üye olmadıysanız Free olarak geziniyor ve kendi çizdiğiniz yolda ilerliyorsunuz. Yeteri kadar güçlenirseniz de varolan Clanlar size onlara katılmanız için başvurabilir veya siz onlara katılmak için yalakalık yapabilirsiniz. Sonuç olarak sadece bir oyunun

oynanabilmesi ve bu hizmetin belli bir para karşılığı sağlanması bizim gibi bu tip işlere para ayıramayacak durumdaki vatandaşlar için fazla uçuk görünebilir. Buna rağmen Ultima Online dünyanın en kaliteli ve en çok sabit oyuncusu olan sistemlerinden biri olma özelliğini koruyor. Gerçi Blizzard da Diablo2 çıkırtıktan sonra Battle.net'te bu tip bir hizmet

vereceğini açıkladı ancak bunu belli bir ücret karşılığı yapıp yapmayacağını belirtmekten ısrarla kaçınıyor. Eğer Blizzard bu oyun sistemini ücretsiz yaparsa dünya çapındaki milyon aşkın Diablo hayranı oyunseveri Battle.net serverları nasıl kaldırır bilinmez.

Stalker

ULTIMA ONLINE

CONSUME KEY
PLAYGUIDE
SUPPORT
UPDATE CTR
BCC NIGHT
HOME

LIVE EVENTS

In-Game: Major P&S Sale (Pac fic 7-14)
In-Game: Tavern Opening Hokuto (Hokuto 7-14)
In-Game: Guild Recruiting for KBW (Klan of the Blue Wolf) (Atlantic 7-14)
In-Game: The Wedding of Amya & Hea, Ah's Revenge (Lare Superior 7-14)

SPOTLIGHT

DUNGEON MONTH SPOTLIGHT: OF DRINKING AND IT'S FOLLIES
 Amidst the screams of battle, the roars of monsters and clash of steel, the last thing one expects to hear in a dungeon is laughter. To the tale, these have

Thursday, 15 Jul 1999

ULTIMA TICKER

Mins. Played this Month:

Web Visits this Month:

Total Active Guilds:

PICTURE OF THE WEEK

...they do not speak...



Posta Kutusu

Bu ay Maddog ortalıkta yoktu, o yüzden boş kalan "agresif insan" rolünü üstlenen ben, elime geçen ilk materyale, yani sizden gelen mektuplara saldırdım. Umarım baretlerinizi, fiber-glass gözlüklerinizi ve çelik yeleklerinizi giymişsinizdir çünkü... mektuplarınızı...cevaplamaya...BAŞLIYORUUM!

► Merhaba Sevgili Level (ve bu mektubu okuyan zat)

Her mektubu yazdığım da tamam her şeyi yazdım diyorum ama postaya verince kafama dank ediyor. Ve bir şey unuttuğumu fark ediyorum. Bundan önceki mektupta unuttuğum şey: Ne olacak bu bilgisayar piyasasının hali?

Şimdi ne bakımdan diye sormuşsun (sormasan bile ben açıklayacağım). Kardeşim bütün şirketler birleşmiş bizi nasıl soyarız diye bakıyorlar. Şu surlarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum (herkes gibi düşünüyorum çünkü bir ekran kartı 219\$+KDV olursa birdirde kazıklanırsan ohh).

Ben biraz STB'ye takılacağım. Vodoo3 3500'ün Türkiye satış fiyatı 299\$+KDV. Herhalde bu kartın tüm performansını göstermesi için 2500\$ bir monitör filan gerekir.

Birde Force-Feedback bir Joystick 200\$ ile 285\$ arası değişen fiyatlarla Everest'in tam tepesinde duruyorlar. Ulaşmak çok zor.

Benim size asıl sorum: Gerçekten bu zimbirtıları yapmak o kadar pahalı mı yoksa fena halde kazıklanıyor muyuz? Lütfen buna dergide cevap verin çünkü çoğu kişi benim gibi cevap bekliyor.

Ben de sizin gibi orijinal yazılımları destekleyenlerden biriyim. Oyunlarda da böyle olmalı ama benim de çoğu oyunum (hatta 3 tanesi hariç) kopya. Ama bazı oyunların da orijinalleri yok. Yani orijinal yok diye beni Kimse Half-Life oynamaktan vazgeçiremez.

Sevgiler
Erdem Oğuz

► Sevgili Level

Şimdi, sana bilgisayar işiyle uğraşp da, piyasada ne gibi fırıldaklar döndüğünden azıcık haberdar olan herkesin bildiği bir prensipten bahsedeceğim. Evet arkadaşlar, bugünkü prensibimizin adı "Sana bilgisayar ve bilgisayar parçası sarmaya çalışan baban bile olsa, güvenme". Gerçi bu konuya bir girdik mi çıkmamız pek olası değil, o yüzden hızla senin soruna geliyorum. Aslında bu "zimbirtılar", oyunlardan almak istediğin performansa göre pahalı oluyorlar. Buraya kadar her şey normal. Senin asıl sorman gereken "bu zimbirtıların bu kadar hızlı bir şekilde demode olmasına gerek var mı?" olmasıydı. Eskiden (yani bayağı eskiden) C64, Amiga zamanlarında falan) bilgisayarların gücü belliydi. Onu alır, eve getirir ve üç-dört sene yeni bir kart vs. takmadan, herhangi bir "modifikasyon"a gitmeden kullanırdık. Üzerlerine ekstradan kart vs. takılmadığı için. Amiga gibi bilgisayarlara oyun yapanlar bunların işlenici mimarisini, kullanıdan teknolojiyi falan cıvığı çıkana kadar öğrenir ve ona göre oyun yapırlardı. Yani tabiri caizse o zamanların bilgisayarların tüm yetenekleri "suyu çıkarılana kadar" kullanarak hazırlanırdı o oyunlar. Ama şimdi öyle mi? Değil. Her altı ayda bir, öncekinin birbuçuk kat hızında, üç katı pahalı yeni kart ve işlemciler çıkıyor. Tabii durum böyle olunca, oyun programcıları da göbek bağlamaktan başka bir iş yapmıyorlar. Yani, oyunların kodlarını geliştirmek kense, zayıf bilgisayarlarda sürünecek ama aslında sürünmemesi gereken, sürünmesinin tek sebebi programcıların

yeteri kadar uğraşmamış olmasına dayanan oyunlar yapıyorlar. Tabii, bu teknolojik bir kısır döngü. Şöyle ağız tadıyla iyi bir oyun oynamak isteyenler yani sen, ben, yani biz, gidip o kahrolası yeni kartı almak zorundayız. Biz bu kartları aldıkça zenginleşen donanım üreticileri, daha gelişmiş kartlar çıkartmak zorunda, çünkü onlar da insan onlar da dubleks evlerine olimpik havuz ekletmek için para kazanmak zorundalar. Oyun üreticileri de, o en yeni kartlarda çalışan, ama diğerlerine Çin işkencesi geçirten oyunlar yapmak zorundalar, çünkü onlar da, aynı bizim gibi, tembeller. Tam bir kısır döngü. Ve Kısır Döngüler Anayasası'nın birinci paragrafında yazdığı gibi, bir kere girdin mi, bu olayın çıkışı yoktur. Bu mektupta sen hala sorunun cevabını almadığını, sadece benim içimde biriken bütün kını kustuğumu düşünebilirsin ve de haklısın da, neydi senin sorun? Hah, evet bu zimbirtıları yapmak pahalı, ve biz onları alıp kullanmak zorundayız çünkü oyun oynamayı seviyoruz. Ama keşke Silikon Vadilerinde birilerinin vicdanı olaydı da, bu salak gidişata bir son verebilselerdi, ama ne dedee. Burası paraya tapan yaratıkların elinde bulunan kahrolası kapitalist bir dünya, burada para konuşur güzelim. Bitti. Rahatladım. Dağılım...

► Sevgili Level

Sinan Abi (dememden de anlayacağın üzere senden bayağı küçüğüm) sağnavlar bitti ve artık okulu asıyorum. Bugün Pazartesi ve ben evde size mektup yazıyorum. Asıl amacım dergide gördüğüm bazı yanlışları düzeltmek (pardon belirtmek).

Yahu (niye "yaw" dersiniz hiç anla-

Sevgili Level!

Düzenli olarak takip ettiğim iki dergiden birisiniz. Ancak sevinerek itiraf etmeliyim ki ülkemizde yayınlanan en kaliteli ve düzeyli PC dergisi güphesiz Level. Umarım size yapılan eleştirileri dikkate alırsanız ve bu doğrultuda yapacağınız yeniliklerle mükemmeye bir adım daha yaklaşabilirsiniz. Benim içinde elbette fiyatınız önemli, ancak derginizin dolu dolu olduğundan, sayfa kalitesinden ve fiyatlarına şöyle bir göz atarsak, her ay ödediğimiz paranın doymak bilmez cüzdanların değil, emekle dökülen alın terinin olduğunu kolaylıkla anlayabiliriz.

Sözü fazla uzatmadan sorularına ve eleştirilerine geçiyorum:

1- Daha ikinci alışımında bu dergiye ne kadar bağlanacağımı anlamışım. Daha üçüncü alışımında ise dergiye a-ramdaki etkileşimi artırmak istedim. Sanırım tüm okurlar benimle aynı şeyi söylemini duyuyorlardır: Bir FanClub. Yaklaşık 5-6 aydır konuyla ilgili ses se- da çıkmadı. En kısa zamanda bu projeyle ilgili haberlerinizi bekliyoruz.

2- Okurlarınız arasında fotoğraf... vb. yarışmalar düzenlemeyi hiç düşün- düünüz mü?

3- Sierra pek çok projesini iptal et- miş, bunların arasında bağımlısı oldu- ğum Caesar III'ün Mısır versiyonu olan ve sonbaharda çıkması planlanan Pha- roah da var mı?

4- Posterleri biraz daha büyük ver- meye ne dersiniz? Eğer gerçekten güzel planlarınız varsa biz bir süre bekleyebi- liriz. Siz işi aceleye getirip de bize haya- kırıklığı yaşatmayın yeter.

5- Ve işte en son ve en önemli iste- ğim... Tam 20 bölümü boyunca kalp a- tışlarının sesi bilgisayarımın homurtu- larına boğuldu. Karlattığım her Nazi... içine getirdiğim her görev için... sonsuz teşekkürler. Siz de bizi bu savaşta yalnız bırakmayın... Evet, sizinde anladığınız gibi Commandos, BT COD'nin strateji bölümünde ince- lenmesini istiyorum, hatta yalvarıyo- rum... Ama vallahi kendim için değil. Dünya barışı için. Sanırım dünyadan birkaç pisliğin daha silinmesi sizinde hoşunuza gider.

Umarım bizi bu sonu gelmeyen eğ- lence dünyasında hiç yalnız bırakmazsınız ve bizlerde her geçen gün sizlerin gelişimine tanıklık ederiz.

Servet Çakır/Trabzon

LEVEL

1- Ehem, kem küm. Açıkçası Fan Club olayı hakkında en ufak bir giriş- timimiz olmadı. Ama fena da bir fikir... iyi fikirler defterime not et-

2- Bazen bu tür yarışmalar düzenli- yoruz. Ama fotoğraf yarışması yapıp- rak, konusu mutlaka bilgisayarla ilgili olmalı, öyle değil mi? Hatta hemen şimdi bir deneme yapalım, bilgisayar- ıta birlikte en ilginç, uçuk, kaşık resim- çekip gönderen kişiye iki adet orijinal kurulu oyun bizden.

3- Hayır, Pharaoh'un çıkış tarihi he- ntiz belli olmadığı halde, çıkmayacağı- na dair bir haber geçmedi elimize. Hat- ta, bir hafta kadar önce official sitesi a- çıldı, demek ki herhangi bir gecikme söz konusu değil.

4- Çok güzel planlarınız var aslin- da. Her ay dergi çıktıktan sonra bun- dan sonraki ay tam zamanında çıkaca- ğız, kesinlikle yazım hatası olmamasına dikkat edeceğiz, abuk subuk mektupları yayınlayıp insanları deşifre etmeyeceğiz, hayatımızı bir düzene sokacağız, birbi- rimizle iyi geçineceğiz ve her fırsatı boğazlama moduna girmeyeceğiz gibi sözler veriyoruz kendi kendimize. Sanı- rım bunları yerine getirirsek, başka bö- yük bir plana ihtiyacımız olmayacaktır. ha, ne dersin? Tabii bu işin şakası, tabii ki her zaman için dergimizi daha iyiy- e görecek bazı fikir tilkileri kafamızda köşe kapmaca yapmakta, ama hepsini birden yapıp sizi çok emeyi planlıyo- ruz. Büyük değişikliklere hazır olun. Hem de çok yakında.

5- Eh artık Haziran ve Temmuz ay- larındaki Strateji Ustaşı bölümü bu iste- ğini büyük ölçüde yerine getirmiştir. herhalde.

Sevgili Level!

Bu size bilmem kaçın- cı mektubum. Sizi çok seviyorum, bol bol yalıyorum ve... Uzatmadan sorularına geçelim.

1- Ben bir PSX sahibiyim. Bu konu- daki başarınızı kutluyorum. PC sahipli- ğine de acıyorum. O manyak oyunlar, küçük makinede çalışırken, PC sahipli- ği gidip bir oyun alıyor, sonra "Bu o- yun bende çalışır mı acep?" şeklinde, kara düşüncelere dahiyo. Ah, yazık ya- (MU HA HA)

2- Nasıl yazar oldun, anlatsana? (Yok arkadaş, şunun şurasında iki dak- ka muhabbet ediyoz.)

3- Kaç kez kafayı yedin?

4- Size birkaç kez mektup faksla-

dım, buna rağmen bırak yayınlamayı. İsmimi mektup gönderenler köşesinde bulamadım. Why?

5- Girişte yazdığım halılar sadece bazı arkadaşları (?) protesto amacı taşı- maktadır.

6- Hiç kimseyi öldürmek istediğin- oldu mu?

İsmimi yazmıyorum, siz bana isim- leri verin. Örnek: PROTESTOCU.

LEVEL

Mektubunun başındaki... kısmını kırpman gerektiğini düşündüm (haha çok komikti ama)

1- Haklısın tabii, ama o gariben PC sahipleri de istedikleri kadar parayı bastırıp muhteşem çözümlüklerde na- rika grafikli oyunlar oynayabilecekleri, istedikleri konfigürasyona sahip bir bi- lisayar toplama şansına sahipler, unu- rma.

2- Çok zor yazar oldum, coook.

Eh, yakın zamanda "Geçmiş zaman o- lur ki veya Level'a nasıl yazar olunur?" konulu kitabım çıkacak mı?... kalınızdan ısrarla istersiniz artık (bütün kitapçevleri kitabımı yayınlamayı red- detti de, ondan bakkal.)

3- Nasıl kaç kez? Günde mi, saatte mi, yoksa periyodik ve düzenli olarak girdiğim "kafayı yeme" seanslarımdan mı bahsediyorsun? Matematiksel ola- rak bir cevap istersen, "kafayı yeme standardı" diye bir sabit ahırız ve buna ru sayıs deriz. İstanbul'da yaşayan bir insanın günlük fu sayısı standart olarak 6'dır (ikisi sabah, ikisi akşam trafigin- de, kalan ikisi de olası magandalar ve absürd olaylara rezerve edilmiştir). Eğer bu insan bir derginin müdürü ise, farklı erkenlerden dolayı bu sayı 6 çarpı 3 e- gittir 18 olur. Nasıl yani? Mesela, bo- ğaz köprüsünün üzerindeki 2. saatine girmekreyken bir telefon gelir ve telefo- nun diğer ucundaki şahıs (yazar), tele- fonu tutan kişiye (ben) yazılarını gele- cek milenyumda getirne herhangi bir sorun çıkıp çıkmayacağını sorar. Tabii fu sayısı böylece katlanır. Bu olay böyle katlına katlına o hale gelirki, senin so- run anlamını kaybeder ve şu hale dö- nümesi gerekir: "Günde kaç dakika sa- kin sakın durabiliyorsun?"

4- Because her ay bir sürü letter, fax and e-mail gelmekte. Biz de hepsini read etmekte ama yer costriction'ları- mız yüzünden hepsini press edememek- teyiz. Sorry.

5- Anladım.

6- Nasıl yani, mesela şu an yapma- yı düşündüğüm gibi mi?

► Selamlar, Saygılar

Ben Emre. Geçen ay oldukça uzun bir mektup yazdım. Fakat Nisanın sonlarına doğru yazmış olduğumdan ve yayınlamanız için zaman kalmadığından mektubu göndermedim. Bu yüzden iki ayrı mektup gönderiyorum. Diğer mektup senin de göreceğin gibi sohbetle, muhabbetle dolu ve bir o kadar da önemli konuları içeriyor. Bu mektup da ise bazı soru ve önerilerim olacak. Anlayacağın duygusuz ve ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir yazı olacak...

Sorular ve istekler;

1- Geçen ay verdiğiniz "Die Hard" aldım. Fakat gerek grafikleri, gerekse içeriği very terrible. Size eleştiri yöneltemek istemezdim, fakat gerçekten de öyle.

2- Bilgisayarında 3Dfx yok. Buna rağmen (yazım yanlışlığı için sorry, insan uykusuz olunca...) Resident Evil 2'yi aldım. Ancak gel gör ki grafikleri cam gibi, hızı da süper. (Die Hard'a 5 basar.)

3- Die Hard'a olan olumsuz tepkimi lütfen yanlış anlamayın. Bu eleştirimin asıl nedeni; fanatik derecesinde bağlı olduğum Level'in kalitesinden ödün vermemesi gerektiğini vurgulamaktır. Siz oyun vermezseniz de değerinizden bir şey kaybetmezsiniz. Ama ille de oyun verecekseniz; 3, 5 ve 7'nin katlarını unutmayın.

4- "Sanitarium"da Chapter 3'ün sonunda bulunan "su borusu" bilmece-sini nasıl geçebilirim?

5- Sohbet içeren bölümlerin sayısını arttırmaz mısınız? (Nasıl "dolaylama")

6- Kültürlü insanın hali başka olur canım (?)

7- Overclock hakkında bilgi (Example; What's this?)

8- Hangi yazarın hangi oyunları oynadığını belirten bölüme devam...

İstek ve sorular bu kadar. Haziran ayında görüşmek üzere hepinizi selamlıyorum sevgili Sinan ve diğer dostlar. Görüşmek üzere...

*Zor geliyor; sensizlik çok acı
Zor geliyor; geceler çok sıkıcı
Zor geliyor; yok bunun ilacı,
İlacı neyleyim sen olmayınca*

Emre "Sair" Ergül/Düzce

LEVEL

Aslında senin yaptığın güzel şey, herkese örnek olması gereken bir davranış. Böyle iki mektup gönderip birisinde muhabbet, diğerinde sorular o-

lunca, ben de 10-15 sayfalık mektupların arasında soru avcılığı yapmak zorunda kalmam.

1- Zevkler ve renklerin pek tartışma konusu edilmediği söylenir.

2- Bence senin bilgisayarında 3Dfx kartı olmayabilir, ama Direct3D uyumlu bir başka 3D hızlandırıcının olduğu kesin. Eğer bilgisayarını alırken böyle bir kartın olmaması gerekiyordu ise, bence bilgisayarını aldığı yere bir daha uğrama.

3- Tabii de 3,5 ve 7'nin katlarını neden unutmuyoruz, onu bir sonraki mektubunda detaylıca açıklasan iyi olur. Kötü şey mi dedin yoksa?

4- O bilmeceyi ben uzun süren (yarım saat kadar) çabalarım sonucunda, deneme yanılma yoluyla geçtim. Bilmececin amacı, gelen suyu aşağıdaki tüplere eşit bir şekilde dağıtmak. Bunu yaparken hiçbir boru ucunun bir yerde tıkanıp kalmamasına dikkat etmen gerekiyor.

5- Zaten derginin tamamı sohbet havasında hazırlanıyor, senin istediğin Posta Kutusu köşesinin sayfa sayısını arttırılmasıyla, tabii, neden olmasın?

6- E haliyle (!)

7- Eğer donanım hakkında pek fazla bilgi sahibi değilsen, Overclock olayına girmeni hiç tavsiye etmem. Her zaman olmasa dahi, bilgisayarına kalıcı zararlar verme ihtimali olan riskli bir işlem Overclocking. Mantığı ise kısaca işlemcinin saat çarpanları ile oynayarak, normal çalışma hızından daha yüksek bir hızda çalışmaya zorlamak.

8- OK (Yeri gelmişken, aşk denilen yüce duyguyu basit bir plastik parçasına indirgeyip, bir de utanmadan Billboard'lara koca koca reklam veren zihniyeti hepinizin önünde kınarım)

► Merhaba Level Çalışanları,

İyi olmanız dilekleriyle konuya geçmek istiyorum. Mektubumu yayınlamanıza gerek yok, zaten sadece sorunumu anlatmak için yazıyorum. Mayıs sayısında verdiğiniz Die Hard Trilogy, demo oyun CD'leri ve Poster bana oluşmadı. Destek hattımıza erişmek mümkün olmadı. Bu yüzden mektubu denemek istedim. Sizden elime geçmeyen CD'leri ve posterini istemek gibi bir hakkım var mı? Eğer varsa, göndermeniz mümkün mü? Sorunumu sizi sıkıştırmam için üzgünüm. Dergide buna cevabınızı yayınlarsanız sevinirim.

Hepinize işlerinizde başarılar diliyorum.

Hoşça kalın.

Ahmet Keloglu/Soma-Manisa

LEVEL

Elbette. CD'lerde herhangi bir sorun olursa, kesinlikle çalışmadığından emin olursanız CD'leri adresimize gönderebilirsiniz. En geç üç gün içinde (tabii posta hizmetlerinin hızına göre bu süre değişir) yeni CD'ler elinde olacaktır. Aynı şey posterler için de geçerli. Ama bazı sayılardan bizim elimizde bile kalmadı, bu yüzden CD'leri göndermeden önce telefon edip istediğiniz CD'lerin bizde bulunup bulunmadığını kontrol edin

► İzmirden Selamları;

Derginizin gelişimini büyük bir dikkatle takip ediyorum. Ama o Red Alert kapaklı ilk sayınızdan belliydi sizin bu durumlara geleceğiniz. Okuyucu olarak isteklerim şöyle;

Büyük bir özveri göstererek verdiğiniz orijinal oyunları bence devam ettirmeyin. Çünkü şöyle düşünün; eğer bu dergicilik adına mantıklı bir iş olsaydı (her ay!) avrupa ve amerika'nın en büyük dergileri de her ay orijinal oyun verirlerdi (hemi de Fifa 2000'i). Bir de bence çok fazla oyun tanıtıyorsunuz. Yani ismini bile duymadığım ve hatta sizinde 3-4 yıldız verdiğiniz oyunları yayınlamayıp onun yerine seçkin oyunları (Baldur's Gate, Half Life, Tiberian Sun, Diablo2...) onlara yakışacak, geniş şekilde tanıtırsanız çok daha iyi olur. Bir de Haberler sayfası 200 sayfa olabilir mi? Bir kaç da sorum var;

1-Sizce Asus P2B Board iyi mi? P3 Upgrade'ini ASUS sitesinde ki BIOS Upgrade'indenmi yapmalıyım?

2-Sysgration 56K External modemim Sysgration'un sitesinden çektiğim V.90 Upgrade paketiyle upgrade ettim. Eskiden 57.200bps (veya öyle birşey) 'den aşağı bağlanmazken artık sadece bazı hatlardan max 49.333bps'ye çıkabiliyorum (normal 33.600). aslında download hızı arttı gibi ama pek emin değilim. V.90 Upgrade'ini geri alabilir miyim?

3-Birde benim yaşadığım sorunu yaşamış olan bir olabilir diye Baldur's Gate Tales of Sword Coast'la ilgili bir bilgi vermek istiyorum. Eğer Ulgoth's Beard'e teleport olmuyorsanız, BG'ye girişteki köprü'nün kuzeyinden harita dışına çıkın o zaman girebiliyorsunuz. Bunu Bioware'deki bir programcı söyledi (bazen oluşan bir bug'mış)- Patch 3

install olmalı.

4-2 ay kadar önce P2-350 ye Ügrade yaptım. Bir ekran kartı almam gerekiyordu. Sizi ve her ay aldığım diğer dergilerdeki donanım incelemelerine göre Diamond Viper V550 aldım. Çünkü sizinde dediğiniz gibi TNT en iyilerin en iyisiydi. Ancak aldıktan bir ay sonra dergiler söz birliği etmiş gibi TNT'nin değerliliğinin kalmadığını Voodoo3 (bir rezalet!!) veya TNT2 (kral!!) 'nin alınması gerektiğini söylemeye başladılar. TNT devri ben alınca kapandı herhalde. Şu an 130\$ 'a aldığım kartı verip onun 70-80\$ gibi komik bir rakamdan alıp Viper V770'e Upgrade oluşunu izlemek zorundayım sizce? Ben şu an TNT'den oldukça memnunum ve bence beni 6-7 ay idare eder ama teknolojiye ki bu keskin geçişler hep bana denk geliyor gibi sanki :(

5- Ben orjinal oyun almak istiyorum (bakın vallahi bahane değil !) Half - Life ,Baldur's Gate Tiberian Sun gibi oyunları orjinal almak için herşeyi veririm. Ama uyduruk oyunlar veya Fifa99 gibi oyunların orjinalleri geldiği için yapabileceğim hiç birşey yok. Amerika'dan arkadaşına Diablo2 ve C&C2'nin orjinallerini arıyorum. Bakın hatta bir kaç dakika önce yasalara karşı suç işleyip Worms Armageddon'unun OEM CD'sini aldım. Ben yaptım oldu :)

Not: Bu arada şu oyunları değerlendirirken verdiğiniz yıldızlar biraz komik gibi sanki kendini çocuk dergisi okuyormuş gibi hissediyorum. Bence %'lik sistemi kullansanız daha geniş bir değerlendirme olanağınız olur. (Ya da mesela kalp olabilir...)

Bunu E-Mail'le cevaplamanızı isteyebilirmiyim bilmiyorum ama ,yine de istiyorum (Ne dediğimi tam olarak anlayamadım :) BYE!!

Emrah "Holy Justice" Gökmen

LEVEL

Şu şu yeni oyunları verin derken gördüğünüz birkaç gerçek var. Birincisi, İngiltere, Amerika gibi ülkelerde 5-6 sene öncesine kadar dergiler tam sürüm oyun zaten veriyordu (en azından 10 sene önce yapılmış oluyordu bu oyunlar). Ama bir nedenden ötürü bu ülkelerde dergilerin tam sürüm oyun vermesi yasaklandı. İkincisi, yeni oyunları vermemiz imkansız, oyun üretici firma-

lar oyunları dergiler tarafından bedava dağıtılması için değil, satışından para kazanmak için yapıyorlar. Ekonomik ömrünün sonuna gelmemiş bir oyunun bizim tarafımızdan verilmesi mümkün değil.

1- Asus'un yeni board'ları çok iyi. Tabii ki BIOS update'ini Asus'un sitesinden alacağın sürücülerle yapmalısın, ama dikkat et derim. Bizim bir arkadaş var, ismi lazım değil, ne zaman BIOS update ediyorum dese fellik fellik kaçacak delik ararız, çünkü BIOS update'inden sonra mutlaka birşeyleri yakar.

2- Malesef, BIOS update'ini geri almak mümkün değil, en azından benim bildiğim bir yolu yok. Direkt olarak donanım üzerinde değişiklik yapıldığı ve eski BIOS'unun üzerine yazıldığı için bunu yapmak mümkün değil. Belki eski BIOS'u tekrar yenisinin üzerine yazabilirsin, bak bakalım modeminin böyle bir özelliği var mı.

3- Çok sağol. Senin gibi diğerlerinin sorunlarını çözmeyi seven birilerinden mektup çok seyrek geliyor.

4- Eee, malesef teknolojinin kuralı böyle. (Bakınız soru 1, yanıt 1)

5- İyi etmişsin. Eğer kopya oyunlarla ilgili yazımızı okuduysan, vicdanına bir danış bakalım, rahat mıymış.

► selams level,

Derginizi almaya yeni başladım ve çok severek okuyorum. Fazla uzatmadan sorulara geçsem iyi olacak.

1) yeni bir bilgisayar almayı düşünmekteyim en ideali nasıl bişi olur?

2) Broken Sword 1-2 , monkey island (sonuncusu), the last express oynamış biri olarak adventure oyun kıtlığı çekmekteyim bana LBA gibi olmayan adventurelar önerebilir misiniz?

3) Mirce nuke atnlara karşı program download etmek istiyorum ama güvenebileceğim site yok ve hangi programların ne kadar etkili olduğunu bilmiyorum (açıkçası biraz acemiyim)bana önerebileceğiniz site ve program var mı eski sayılarınızda verdiğiniz cdleri tavsiye etme çünkü onlar elimde bulunmuyor.

4) ayın okuyucu incisini devam ettirin iyi gidiyor. mayıs ayında bir mektupta demiştin ki seviyeli olan her mektubu yayınlarız inşallah size göre seviyeli bir mektuptur ve yayınlarsınız

5) fiyatınızın artmasına karşı gelenlere aldırmaın oldukça uygun bir fiyatı var.

6) ayrıca kimlerim mail, fax, mektup yolladığımı yayınlarsanız sevinirim

7) hah! şimdi aklıma geldi artık orijinal oyun almaya karar verdim istediğim oyunları ankarada nereden edinebilirim pek bileceğinizi sanmıyorum ama eğer bilmiyorsanız sipariş ile hangi oyunları, ne kadara elde edebiliriz? işte mailim de bitti! esen kalmanız dileğiyle, bye!!!!

LEVEL

Merhabalar Engiri(!)

1) En ideali Donanım Pazarı'nda yazdığı gibi olur (anlayana sıvrisinek saz...)

2) Elbette öneririm, hemen Grim Fandango'yu deniyorsun. Sonra, bulabilirsen Cydonia ve Forbidden City'de iyidir. Bir de Blackstone Chronicles

3) Zaten nuke ile ilgili herhangi bir program vermedik, ama Altavista'dan aratarak çok iyi anti-nuke programları bulabilirsin. Nuke Nabber hemen şu an aklıma gelen bir isim mesela.

4) Bilmem, sen kendin karar ver.

5) Ever öyle diyorsun ama maliyetlerin altında ezildiğimiz halde, birkaç okuyucumuz fiyatımızdan yine de şikayet ediyor. Yine de sen sağol.

6) Daha önce Mektupları Elimize Geçenler adı altında o ay mektup, faks gönderenlerin isimleri yayınlanıyordu ama neredeyse isimler bile bir sayfa kaplayacak

kadar artınca, bu köşeyi kaldırdık.

7) Orijinal oyunlar ile ilgili bütün sorunlarını (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat ile görüşebilirsiniz.

► Sevgili Sinan Ağabey,

Ben de çoğu oyun tutkunu gibi level dergisini Ağustos(1998)ayından beri düzenli olarak alıyorum ve şu ana kadar da derginizden çok memnunum.Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum.Izninle sana bir kaç soru sormak istiyorum.

1)Ben Lucas Arts 'in ender olarak yaptığı fps tarzında 'Outlaws' adında bir oyuna sahibim.Oyun güzel,hoş da ne hikmetse hiç yara alamıyorum. "Bundan da şikayetçi misin?" diyeceksin ama ölemeyince oyunun bir tadı çıkmıyor.acaba bu olayın nedenini biliyorsan bir zahmet söyleyiverir misin?

2)Bu ay vermiş olduğunuz 'Fallout' adlı oyunun tam çözümünü gelecek ay verecek misiniz?

3)Acaba FIFA 2000 Pentium

166mmx,32 mb ram ve 3dfx kartsız olarak çalışabilecek mi?Bu soruyu soruyorum;çünkü ben de böyle bir sistem var ve bu sistemde FIFA 99 gayet iyi biçimde çalışıyordu.

4)Kültür sayfalarında biraz daha kitap tanıtımı yapabilir misiniz?Bence kültür sayfalarını arttırmalısınız.

Sorularım bu kadar.Cevaplarınızı en kısa zamanda elime ulaşmasını dilerken,bana zama ayırdığınız için teşekkürü bir borç bilirim.Saygılar!

Kaan Kocagöncü İzmir

LEVEL

1) bundan da şikayetçi misin ya? Tamam tamam, bari senin üstüne gelmiyim. Valla kendinden

sonsuz haklı ve invulnerability'li bir oyunu da ilk defa duyuyorum. Sanırım sendeki versiyonun

başında trainer cinsi bir program var ve her açılışta oyunu ölümsüz olarak çalıştırıyor. Nasıl

düzeleceği konusunda ise en ufak bir fikir kırmıtsı taşımamaktayım.

2) elbette.

3) Elimize ilk geçen resimlerden anlaşıldığı üzere, bu bu biraz zor gibi görünüyor. Adamlar oyunun motorunu baştan yazmışlar ve özellikle çalım animasyonları abartılmış. Değil senin sistemde, 3D'siz herhangi bir bilgisayarda çalışacağını sanmıyorum.

4) Evet, yakında kültür sayfalarının sayısı eski güzel günlerdeki gibi 3'e çıkıyor. Dostlar sevin, düşmanlar çatlasın.

GÜRKAN YILMAZ: Çok yerinde ve doğru noktalara değinmişsin mektubunda. Çoğunlukla haklısın. Hatta tamamen haklısın. Bu tür hataların olması için elimizden geleni yapıyoruz ama yine de oluyor. Tam aylık toplantımızı yaparken senin mektup elime geçti ve herkes tarafından dinlendi. Yani incelemeler konusunda herkesin kulağının çekildiğinden emin olabilirsin.

İSMAİL ŞAHİN: Bilgisayarlarla olan tanışıklığımız hemen hemen aynı yollardan geçmiş. Ben de eskiden az çok programcılık yapardım, ama Türkiye'de bu işten ekmek yenemeyeceğini anladığımdan beri kendimi bilgisayarların eğlenceli yönüne verdim. Ama gelecekte tekrar programcılığa, ama oyun programcılığına dönmeyi düşünüyorum. Bu konuda ciddi planları olanlar

bana mail atsam, bir araya gelip konuşalım.

Huckfinn MİRAC: Eğer bulunduğunuz şehirde orijinal oyun bulmakta zorlanıyorsanız (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat'la görüşüp istediğiniz oyunu belirtin. Sadece tek bir oyun bile olsa size yardımcı olacaktır.

Onursal EROL: Muhabbet giderek Level atlamaya başladı. Her yazarın kendine göre bir üslubu vardır ve bunu değiştirmemiz imkansız. Bir kelimenin Türkçe'si varsa onu kullanmaya çalışıyoruz ama çok fazla da "kalıplanmış" yazılar yazılması taraftarı değilim açıkçası..

Evet, gelelim editör yazımda bahsettiğim canımı sıkan ikinci olaya. Chat ortamlarında birçok kişi benim nikimi kullandığını öğrenmiş bulunuyorum. Gerçi Blaxis niki tescilli bir marka gibi sadece bana ait olacak diye bir kural yok, ama esas sorun bu insanların ortalıkta "Ben Sinan Akkol'um" diye dolanmasıdır. Sadece ben değil, Kadir Tuztaş ve Berker Güngör'ün de isimlerinin (sadece niklerinin değil)kullanıldığını duyduk. Şunu açıkça belirtmek istiyorum ki biz Chat'ten ve Chat'e girmekten nefret ederiz. Eğer bizden birisi olduğunu iddia eden birileriyle chatte karşılaşırsanız bilin ki yalan söylüyor. Kafasına bir nuke sallayın, gitsin :)

Bu ayki sınırlı ruh halimi hoş karşıladığınızı umarım ama okuduğunuz gibi geçerli sebepleri vardı. Umarım ben ratilden dönene kadar bütün bu konuşulanlar unutulur ve yeni açacağımız Official Level kanalında sizlerle buluşma imkanımız olur. Gelecek aya kadar hoşçakalın!

Sinan Akkol



Ayın okuyucu İncisi

✘ Bilgisayar tozdan virüs kapar mı?
✘ Tabii, hatta havadan nem kaptığı bile görülmüştür.

✘ Derginizi çok beğeniyorum, bir sonraki ayın gelmesini halatla çekiyorum.

✘ İp verseydik ?!?

✘ ya abi Türk insanları zati kültürlü insandır, onlara kültür sayfası vermeniz gereksiz. Kültürünü geliştirmek isteyenler, bunu bulmaca çözerek veya gazete okuyarak da yapabilirler....

✘ Tamam arkadaşlar, bundan sonra kültür sayfasının yerine her ay çapraz bulmaca veriyoruz. Her ay eski Mısır'da bir tanrı, tersi eski dilde su ve Boryum'un simgesini sorup okuyucularımızı kültür kumkuması yapacağız. Hakikaten yaa, biz neden daha önce bunu düşünemedik?

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •
Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •
Un İş merkezi • No:231/3•80380 •
Kasımpaşa-İstanbul •
e-mail : sakkol@level.com.tr

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş :	ktuztas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	mailme.oz@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com
Ozan Simitçiler :	osimitciler@hotmail.com
Emin Barış :	megaemin@hotmail.com
Gökhan Habiboğlu :	valence@pmail.net
Batu Hergünel :	hergunselquedrus@pmail.net

Absürt hikayeler & Bilgisayar Oyunlarından Anlamayan Şu Kızlar

Tarih 1983: İlkokula devam ettiğim sene babam eve, o zamanın hayal makinesi, ATARI 2600 oyun konsolu ile geldiğinde havaya zıplayarak belirttiğim sevincim ertesi gün okulda (yer: İlkokul, yaş:9 falan) kız arkadaşlarımın, çocuk gibi oyun oynadığını ileri sürerek benimle alay etmeleri sebebi ile kurşunumda kaldı...

Tarih 1991: Yaş 18 falan, yer lise. Dönemin ünlü bilgisayar oyun dergisi 64'lere kabul edilip, ilk yazım kapak konusu olunca yaşadığım sevinç, okuldaki kızların ve bayan hocaların, "hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?!" sözleri ile yerin dibine geçti.

Tarih 1999: Üniversiteyi bitirdiğim, romanlarımın piyasada yok sattığı, imza günlerimde okurların yoğun ilgisi ve taktiri ile karşılaştığım bir dönemde, bir bilgisayar oyun dergisinde yazı yazdığım için sahip olduğum sevinç, artık evlenme ve çocuk sahibi olma hayalleri kuran bayan tanıdıklarım tarafından planlı ve organize şekilde ertilmeye çalışıldı... "Hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?"

Yukarıda anlatılan olaylardan varılan sonuç şudur ki, okuyucu anketleri sonucunda bayan okuyucuların sayısının son derece az çıkması bir tam isabetir. Aynı zamanda anketin doğruluğunun bir kanıtıdır.

KADIN DENİLEN İLKEL HAYAT FORMU!

Kadın denilen ilkel hayat formu tarafından daha bir iki sene öncesine kadar aşağılanan ve gereksizlik olarak nitelenen bilgisayarlar, aslında artık en çok kadınlar tarafından kullanılıyordu

herhalde... Düne kadar bilgisayarlarla uğraşan erkekleri, sivilceli suratlı, kalın gözlüklü, asosyal ve olgunlaşmamış olarak niteleyen bu hain, bu fitneci, bu insanlık fakiri ırk, Internet üzerinde chat yaparak koca bulunabileceğini keşfettiklerinden beridir bilgisayarın başından kalkmamaktadırlar. Ama dikkat edin bu kızlardan hiç biri, Fleet Commander'daki savaş modellemesinin mükemmeliğinden, Rainbow Six'in kompleks bir taktik savaş simülasyonu olduğundan veya X-Com3'ün RTS kısmında düşman ve dost birliklerin yapay zekasının bilgisayar dünyasında bir devrim olabileceğinden bahsetmez. Bunlardan bahsedenleri de sevmeyiz. Sevmemekle de kalmayıp herhangi bir şekilde bu bahsedilen konularla uzaktan yakından bağı olan herkesden nefret ederler çünkü **OYUN OYNAMAK SİVİLCELİ SURATLI, KALIN GÖZLÜKLÜ, ASOSYAL, OLGUNLAŞMAMIŞ MİNİK ÇOCUKLARIN İŞİDİR!**

Oyun konusunda böyle düşünen bu karbon bazlı ilkel yaratıklardan bir kaçının yanyana geldiği bir ortamda konuşmalara biraz kulak kabartırsanız duyabileceğiniz en net cümleler Chat geyikleri olacaktır.

"Ay yeni bir kanal buldum, azına kadar erkek dolu, hihihihii"

"Hadi kız adresini versene, hihihih, mireden mi giriyeceğin, hangi server da? Hihihihii"

KİŞİLİK ANALİZİ

Peki kadınlar neden oyun oynamaz ve oyun oynamayı sevmeyiz? Eminim pek çok erkek bu soruları kendisine sormuştur. Neden, Internette bir multiplayer oyun oynarken karşınıza hiç bayan oyuncu çıkmaz ya da çıksa bile bir ikincisi ile karşılaşmanız için aradan

bir yıl geçmesi gerekir? Neden? Niçin? Niyee? Aslında basit bir cevabı olan bu sorularla kafamızı yorup durmamızdan da anlaşıldığı üzere, erkekler düşünmeyi, bulmayı, keşfetmeyi severler ve bilgisayar oyunları insanları düşünmeye, akıl yürütmeye zorlayan araçlardır. İşte bu yüzden kadınların bilgisayar oyunlarından hoşlanabilmeleri için evrimlerinin tamamlanmasını beklemeleri gerekecektir. Ve o zamana kadar da bilgisayar oyunlarından nefret edeceklerdir. Ama bu süre zarfında da, sanırım bir on yüzyıl boyunca, kadınlar karşımıza geçip, dünyanın hakimi onlar gibi, seslerini inceltip alaycı bir tonla, "sen hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyosun?" demeye devam edecekler ve bizle alay etmekten sıkılınca da evlerindeki bilgisayarlarının başına geçip, koca aradıkları chat kanallarına bağlanarak, op olabilmek için kanal administörüne kur yapmaya devam edeceklerdir.

Maalesef insanlığın üretim hatalı bu modellerinin geri toplatılıp düzeltilmesi günümüz teknolojisi ile mümkün değildir. Ama en azından biz erkekler artık bu kendini görmez, hadlerini bilmez hatalı yaratıklara kim olduklarını hatırlatabiliriz. Ya da bizim kim olduğumuzu onlara hatırlatmak daha iyi bir fikirdir belki. Bu konuda düşünceleri olan tüm okuyucularımızı katılıma ve düşüncelerini bildirmeye çağırıyorum. (Son sayfayı bir punduna getirip ele geçince tabii ki geyik çevirmekle harcamazdım, pardon Sinan!)

Cem Şancı

Son Sayfa'da yazılanlar, tamamen yazarın kendi görüşleri olup, Level dergisi çalışanlarının genel fikirlerini yansıtmamaktadır...mu acaba?!